

4/97
CYBERMEDIA
DOPPELSCHLAG: STREET FIGHTER EX & STF 3
S 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400 / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,-
DM 5,90
MAN!AC
VIDEOSPIELE OHNE KOMPRO
COOLES CARTOON-CONTRA
Agent Armstrong
Virgins Render-Söldner
jagt clevere
Sony-Mafiosi
BESSER ALS RESIDENT EVIL?
Nightmare
Creatures
3D-Spuk an der Themse
HEFT IM HEFT
MAN!AC 64
NINTENDO OHNE KOMPROMISSE
ERSTE HILFE
Tips & Tricks
zu allen deutschen
N64-Spielen
TECHNIK-VERGLEICH
N64 vs
32-Bitter
TESTS & TIPS
Pilotwings 64 ... 60
Shadows of the Empire ... 56
Super Mario 64 ... 54
Turok - Dinosaur Hunter ... 62
Waverace 64 ... 58
L-Report: Die deutsche Konsole unter der Lupe ... 40
out: Nintendo64 unter dem Mikroskop ... 41
Die Next-Generation-Systeme im Vergleich ... 42
on: Fachbegriffe anschaulich erklärt ... 43
er: N64-Peripherie im Überblick ... 44
Internationale N64-Spiele ... 48
24 Seiten
Tests & Tips zum
Deutschland-Start
Nintendo 64
Spiele-Ausblick, Glossar &
Hardware-Check
4 398044 105901 04


MAN!AC: 85%

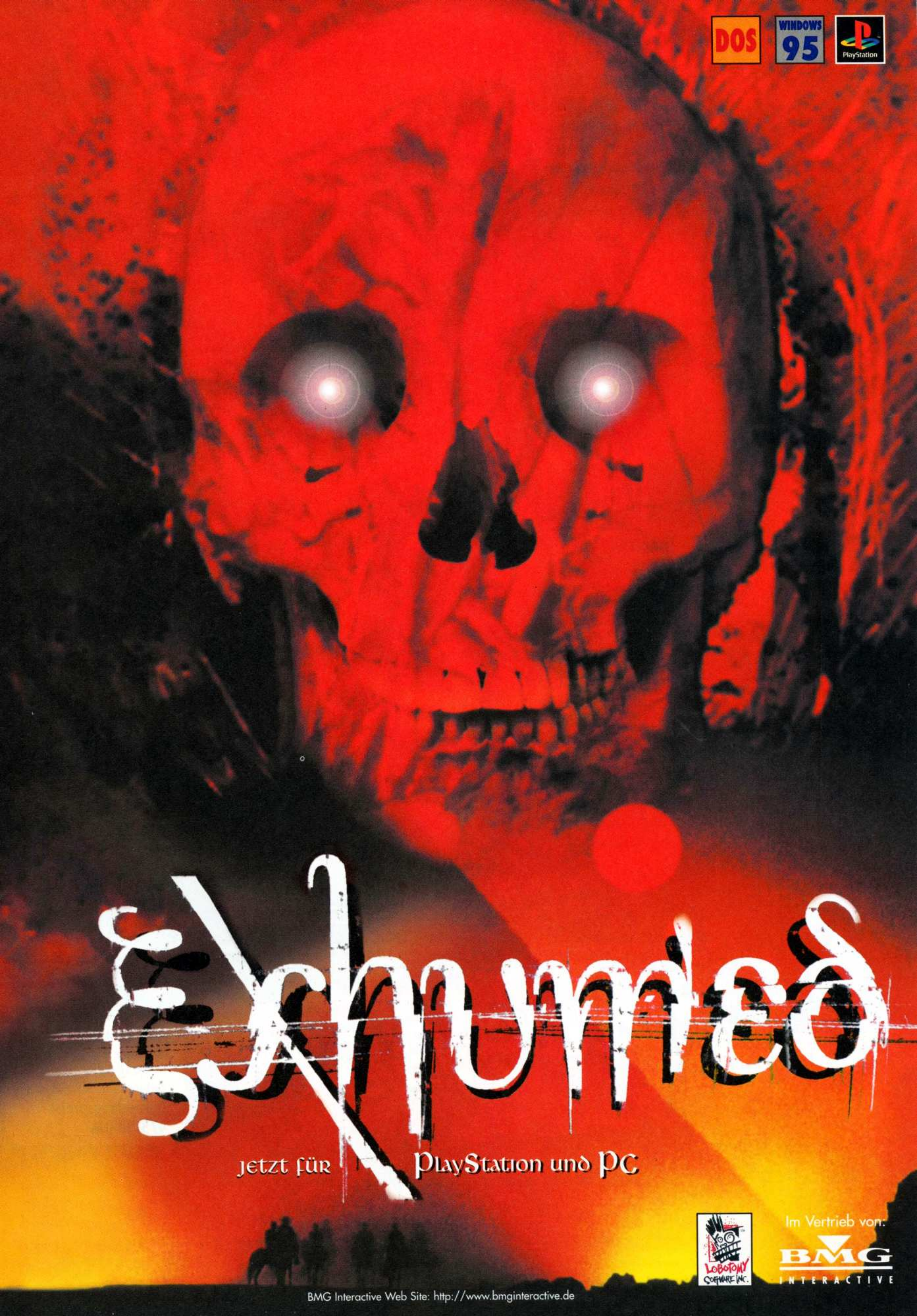
MUMIEN MONSTREN MUTATIONEN










DOS
WINDOWS 95
PlayStation
Exhumed
jetzt für PlayStation und PC
Lobotomy Software Inc.
Im Vertrieb von:
BMG INTERACTIVE
BMG Interactive Web Site: http://www.bmginteractive.de





MIT VOLLDAMPF VORAUS

Na endlich: Mit einer Erstauslieferung von 120.000 Konsolen startet Nintendo den 64-Bit-Feldzug. Neun Monate nach der Japan-Premiere hält das Nintendo 64 Einzug in deutsche Wohn- und Kinderzimmer, mit 399 Mark zu einem wirklich fairen Preis. Über die Erfolgschancen des Modul-basierten Videospiels haben wir bereits eifrig diskutiert, lassen wir nun die Kunden entscheiden. Um Euch ein möglichst lückenloses Wissen über das Nintendo 64 und seine Konkurrenten zu vermitteln, findet Ihr in dieser MAN!AC ein 24seitiges Special über den 64-Bit-Pionier. Anläßlich dieser Reportage führen wir ein spezielles Test-Format für N64-Spiele ein, das den Eigenheiten der Konsole gerecht wird und Euch mit wertvollen Tips zu allen getesteten Titeln versorgt. Wie gewohnt plappern wir nicht treudoof Marketing-Sprüche nach, sondern analysieren Hard- und Software nach unseren eigenen Maßstäben, die sich die Redaktion in den letzten 40 Monaten dank vieler Diskussionsrunden und auf der Basis Eurer Anregungen erarbeitet hat.

Zur Geschichte der MAN!AC, die sich seit Herbst '93 aus einem fast unveränderten Team kompromißloser Videospiel-Freaks zusammensetzt, gehören auch die Titelmotive. In der vorletzten Ausgabe riefen wir zur Wahl der beliebtesten Covers auf, und das Ergebnis könnte keinen besseren Bogen zwischen den MAN!AC-Anfängen und der Gegenwart spannen. So kam unser letzter Rundum-Titel mit der „Tomb Raider"-Lady Lara Croft unangefochten auf den ersten Platz, dahinter sicherte sich jedoch unser Premieren-Cover mit der Roger-Horvath-Illustration „Mario vs Sonic" Platz 2. Auch wenn sich das symbolhafte Duell zwischen Nintendo und Sega mittlerweile zu einem Dreikampf ausgeweitet hat, stimmt die Aussage mehr denn je: Der Erfolg einer Konsole ist eng verknüpft mit dem Sympathiewert des jeweiligen Firmen-Maskottchens.









MAN!AC

8 Sein Name ist Armstrong, Agent Armstrong: Virgin präsentiert den Render-Spion in seinem ersten Playstation-Abenteuer.

16 "Resident Evil" läßt grüßen: Grauenhafte Ereignisse peinigen Englands Hauptstadt – in London erwachen die höllischen "Nightmare Creatures".

20 Konsolen-Showdown auf der Nürnberger Spielwarenmesse: MAN!AC wagte sich ins fränkische Wunderland.

24 Capcom sagt altgedienten Kämpfern und überholter Technik ade: In "Street Fighter 3" prügeln sich jungfräuliche Champs mit neuen Kicks & Kombos.

NEWS

FEATURES

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS

IMPORT-TESTS

AGENT ARMST

-IN TÖDLICHER

Droht dem Weltfrieden Gefahr, schickt der Geheimdienst seinen besten Mann - Agent Armstrong kennt keine Furcht und noch weniger Pardon. Lest, welche haarsträubenden Abenteuer der Playstation-Held in Kürze zu bestehen hat.

Fackelt nicht lange: Agent Armstrong sorgt für ein actiongeladenes Barbecue direkt am Hafen!

Das Jahr 1930 fängt nicht gut an. Weltumspannende Gangstersyndikate teilen sich die horrenden Gewinne aus allen nur erdenklichen illegalen Geschäften. Doch auch die Seite von Recht und Gesetz ist nicht untätig: Zum einen gründet man kurzerhand einen weltweit operierenden Geheimdienst, der den organisierten Schurken beikommen soll. Und zum anderen schickt man zur Bekämpfung des Übels den smartesten Draufgänger, seit es Polizeimarken gibt.



Die U-Boot-Akte: Im Tauchgang arbeitet Ihr Euch zum Prototypen vor...

...um anschließend in die geheime Basis des Erzfeindes einzudringen.

Ein Held für harte Zeiten

Agent Steed Armstrong ist hart wie Rambo und doppelt so cool. Kein Ganove ist ihm je entwischt, selbst Hundertschaften von schwerbewaffneten Terroristen schlägt er ohne mit der Wimper zu zucken in die Flucht. Seine Geheimwaffe: Die Thomson-Maschinenpistole. Mit diesem Hightech-Wunder schießt sich Steed durch härteste Gegenwehr - woher sie auch kommen mag. Denn obwohl Ihr das Geschehen aus der Seitenansicht verfolgt, kann Euer Agenten-Ego in alle Richtungen schießen: Tauchen aus der Dschungel-Lichtung wild ballernde Söldner auf, dreht sich Steed zum Hintergrund und eröffnet das Feuer, kurvt einer der besonders aggressiven Raketenmänner vor dem Helden herum, schießt Ihr quasi auf die Kamera zu und laßt den Fiesling qualmend abschmieren. Als besonders gefährlich entpuppen sich die zündelnden „Firestarters", die Euch mit Flammenwerfern attackieren.

Heiße Action mit Power-Extras

Findige Agenten schnappen sich eine der herumliegenden Bazookas, die besonders bei übergroß geratenen Polygon-Gerätschaften wie wild herumkurvenden Panzern Wunder wirkt. Steht Euch ein Haus im Wege, schießt Ihr es mit der Wunderwaffe kurzerhand in Stücke: In einem dramatischen Explosionseffekt zerfällt das Gebäude in seine Einzelteile. Doch auch im Handgranaten-Weitwurf ist Steed trainiert: Transparenz-Explosionen verbrutzeln Nadelstreifen-Mafiosi genauso wie gut getarnte Dschungel-GIs. Damit Ihr nicht zum sinnlos sprengenden Amokläufer werdet, muß der wackere Agent nicht nur innerhalb eines knappen Zeitlimits den Level abschließen, sondern auch vor jedem Einsatz ein Missions-Briefing besuchen.



Durch das selbstverschuldete Explosionsinferno bahnt sich unser Super-Agent den Weg zum Endgegner.











Der aggressive Heli-Pilot beharkt Steed mit pausenlosem MG-Feuer: Rechts unten seht Ihr sein unrühmliches Ende.

Auf den herrenlosen Lagerkisten arbeitet sich Steed nach oben – bloß 'raus aus der Gefahrenzone!

Wie rettet man die Welt?

In der Zentrale erfährt Ihr vor jedem Einsatz was Euch bevorsteht - und zwar von Eurem strengen Boss Colonel Frigate persönlich! Die Aufgaben sind vielfältig: Neben der Befreiung eigener Agenten muß Superspion Armstrong auch geheime Waffenpläne aus

TITEL	Agent Armstrong
HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	ab Mai

FAZIT

Brachial-groteskes Action-Feuerwerk mit dem coolsten Render-Agenten der 32-Bit-Ära: Wo Steed Armstrong loslegt, bleibt kein Auge trocken.

Die Asbest-bewehrten Spezial-Soldaten versuchen Steed abzufackeln: Werft Euch zu Boden!

Feuerzauber: Nach hartem Kampf vernichtet Ihr schließlich den feindlichen Radar-Stützpunkt. Tanya stellt schon den Sekt kalt!



schwerbewachten Basen stibitzen und wichtige Militärstützpunkte in Handstreich-Aktionen in die Luft jagen. Weiß der attraktive Bitmap-Held nicht weiter, steht ihm seine attraktive Partnerin Tanya mit Rat und Tat zur Seite: Die verführerische Lady hält Euch über die aktuellen Vergehen des



Leuchtfeuer, Flammenwerfer, bleihaltige Luft: Steed muß ganz schön aufpassen, rechtzeitig zum Abendessen wieder beim Secret-Service-HQ zu sein!

Vom Papier zum Pixel



Damit Steed's Proportionen stimmen und sich keine Hühnerbrust unter dem Agenten-Outfit bildet, werden alle Charaktere vor der endgültigen Grafik-Bearbeitung am Rechner als handgezeichnete Skizzen entworfen. Hier seht Ihr einige der Darsteller in „Agent Armstrong": Jede Hauptfigur des Action-Dramas wird in vielen Einzelzeichnungen zum Leben erweckt. Für die Render-Sequenzen, die das Gerüst des Abenteuers bilden, werden eigene Storyboards mit schriftlichen Kamera-Anweisungen angefertigt – in dieser Hinsicht gleichen sich Realfilm und Render-Sequenz. Die Bilderserie aus dem Intro (siehe vorherige Doppelseite unten) zeigt Euch übrigens Steed bei der Abwehr eines Angriffs der Mafia-Fliegerstaffel: In gewohnt cooler Manier meistert der Held die Gefahr!



Feuer frei für Super-Agenten: Hier erwehrt sich Armstrong in einer Dschungel-Sackgasse seiner Haut.

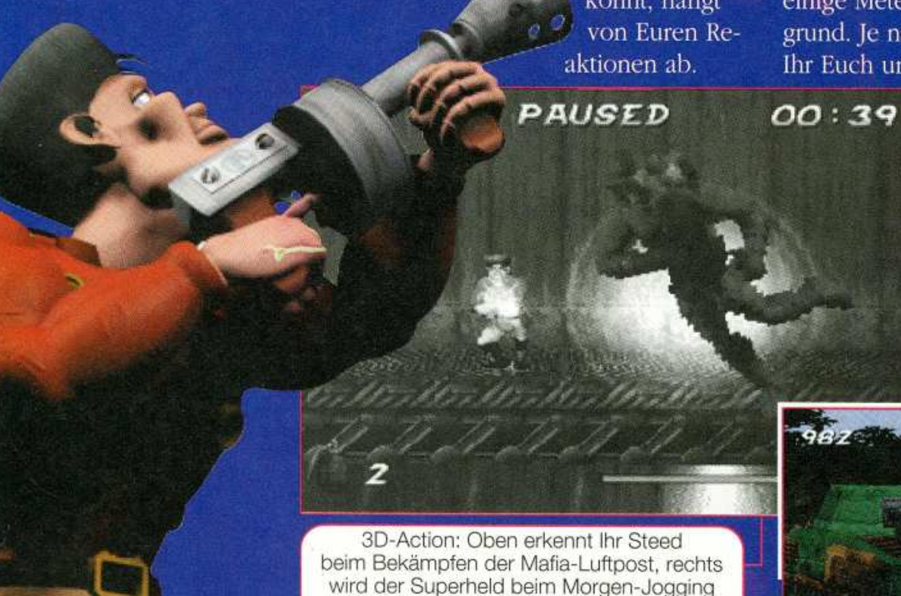


Steed hat's erwischt: Die Explosion verbrüht unserem Helden die Hose!

Syndikats und den jeweiligen Aufenthaltsort des Ober-Schurken Spats Falconetti auf dem Laufenden. Dieser üble Gesell versenkt sofort jeden im Hafenbecken, der auch nur versehentlich auf seine Gamaschen tritt. In der finalen Konfrontation werdet Ihr den Al-Capone-Verschnitt zu sehen bekommen – ob Ihr Ihn auch besiegen könnt, hängt von Euren Reaktionen ab.

Finger am Abzug: Es geht los

Steed ist bekannt dafür, nicht lange zu fackeln, und so benötigt Ihr unverwüstliche Reflexe, um Euch durch den Kugelhagel der Ganoven zu kämpfen: „Agent Armstrong" ist trotz individueller Missionsziele als aufwendig inszeniertes Actionspiel ausgelegt. Ihr arbeitet Euch in der Seitenansicht nach links und rechts voran, manchmal zoomt die Szenerie auch einige Meter in den Hinter- oder Vordergrund. Je nach Richtung der Gefahr dreht Ihr Euch und feuert – auch der Winkel läßt sich mit den L/R-Tasten justieren, um fliegende Ziele abzufangen. Die scrollenden Polygon-Landschaften lassen Euch in jeder Richtung genügend Bewegungsfreiheit, um heranprasselnden Geschossen auszuweichen. Fangt Ihr Euch trotzdem einen Treffer ein, schrumpft Eure Energieleiste. Alle menschlichen Charaktere sind aufwendig im Bitmap-Verfahren animiert und zoomen – solltet Ihr Euch lieber im Vordergrund beschießen – flüssig aus dem Hintergrund heran. Selbst im Explosionsinferno einer Atombombe verkneift sich das Spiel lästige Ruckelanfälle, auch wenn eine Gang von Bösewichten anrückt, hechtet Ihr Euch noch flüssig hinter die Mauer. Die Einsatzorte führen Euch um die halbe Welt: Steed sucht Geheimdokumente in heißen Lavahöhlen, taucht in Korallenriffe ab, um ein geheimes U-Boot zu enttarnen und schwitzt im tropischen Dschungelgebieten. Sogar in arktischen Eis muß sich Steed gegen Blei-Attacken zur Wehr setzen – hoffentlich hat er Glühwein dabei!





3D-Action: Oben erkennt Ihr Steed beim Bekämpfen der Mafia-Luftpost, rechts wird der Superheld beim Morgen-Jogging von einem heranrollenden Polygon-Panzer überrascht.

Agent Armstrong macht sich fertig!

Leider ist Steed noch nicht bereit, sich den Gefahren der sieben Missionen zu stellen – immerhin gilt es, über dreißig Abschnitte hinweg konditionell in Top-Form zu sein. Deshalb stählt sich unser Held noch einige Monate im Sprite-Fitnessstudio der englischen Entwickler „King of the Jungle". Dort wird noch bis zum geplanten Release im Mai am Level-Design und neuen, feurigen Effekten gefeilt – freut Euch auf den baldigen Startschuß zu einem furiosen Action-Abenteuer! *cb*



Rabiater Ami: Wenn C. Jack richtig sauer wird, packt er seinen Baseballschläger aus.

Gefährliches Mädel: Nehmt Euch vor Chun-Lis Beinschere in Acht!

BACK ON THE STREET

Ex und hopp: Die Street Fighter kämpfen endlich dreidimensional. Wir haben die Polygon-Athleten des Kampfspektakels ausgiebig durch den Ring gehetzt.

Was passiert, wenn Robert unter Androhung von Folter verrät, daß Prügel-Prinz Andreas und sein Handkanten-Vasall Olli gerade das neue 3D-"Street Fighter" aufmischen? Aufruhr und ungeordneter Auszug ins Spielezimmer. Nur gut, daß Olli den Testraum vorsorglich mit Holzbrettern vernagelte und "Knauf Kontrol EX" schon warmläuft. So konnten sich die beiden Prügelcracks bis zum Morgengrauen vor dem Zugriff der übrigen Mannschaft verwahren – dann hatten die Kollegen die Idee, den Strom auszuschalten und die beiden so aus der heimeligen Atmosphäre des "Street Fighter"-Testraums in den tristen Redaktions-Alltag zurückzuzwingen. Auf dem Weg zum Sicherungskasten wurden die beiden Helden dann ergriffen...

Die dritte Dimension ist jetzt auch für "Street Fighter"-Cracks kein Traum mehr. Wer mit "Tekken" oder "Virtua Fighter" fremdgehen mußte, kann jetzt zu seinen Wurzeln zurückkehren: Ryu, Chun-Li & Co. haben sich für ihr neues Abenteuer frisch gewaschene Texturklamotten über die nackten Polygonmuskeln gezogen und tänzeln leichtfüßig in die dreidimensionale Arenen. Dabei haben die Charaktere nicht verlernt, was sie schon in den unzähligen Bitmap-Contests

Grafisch kann "Street Fighter EX" mit modernster Automatenhardware wie "Virtua Fighter 3" nicht konkurrieren. Spielerisch läßt es nur wenig Wünsche offen.



Auweia! Bison hat ein paar neckische Kombos dazugelernt, bevor er am Ende auf Euch trifft.



Wie fühlt sich Ken wohl zwischen Hokutos Beinen? Wollen wir ihn mal fragen...

D. Dark fängt Euch wie Johnny Cage mit einer Leine ein und wirft Granaten nach Euch. Hier im Clinch mit Skullomania.

bewiesen haben: Echte Prügelstars vertrauen auf drei verschieden starke Tritte und ebensoviele Schläge, eine Handvoll übernatürlicher Special-Moves samt Super-Combos und decken, indem sie nach hinten gehen (und nicht etwa einen zusätzlichen Knopf drücken). Neu ist der "Guard Break", eine Angriffsmethode, mit der Ihr die Deckung des Gegners durchbrecht – allerdings kostet diese Praktik einen Block Eurer Super-Combo-Energieleiste, die sich am oberen Bildrand langsam füllt. Ansonsten entsprechen Spielmechanik und Move-Palette dem letzten 2D-Aufguß "Street Fighter Alpha 2", wobei einige Figuren weggelassen bzw. ausgetauscht wurden. So treten jetzt nur noch fünf bekannte Helden an: Ryu und sein Freund Ken, der russische Catch-Prolet Zangief, Styling-Freak Guile und die putzige Chun-Li. Fünf weitere Figuren sind neu hinzugekommen: Die Mädels Pullum und Hokuto, der fiese D. Dark, sein nicht weniger gemeiner Kollege C. Jack und ein Skelettkostüm namens Skullomania. Der einfallsreichste Charakter ist sicherlich D. Dark, ein naher Verwandter von Johnny Cage, der Euch mit einem Enterhaken zu sich zieht und per Stromschlag oder Bombe zur Raison bringt. Auch C. Jack ist kein übler Kämpfer – vor allem, wenn er den Gegner mit seinem mitgebrachten Baseballschläger quer über den Schirm schlägt. Da Capcom momentan mit der Entwicklung von "Street Fighter 3" (2D) beschäftigt ist, standen die Designer bei "EX" nur beratend zur Seite: Entwickelt wurde der 3D-Einmarsch der Straßenkämpfer von "Arika", einem kleinen Team von 3D-Spezialisten. Diese griffen dabei auf eine modifizierte Playstation-Platine zurück – deshalb kann "STF EX" technisch nicht annähernd mit "Virtua Fighter 3" mithalten. Das Light Sourcing (Lichteffekte auf den Textur-Klamotten) wurde zwar eindrucksvoll in Szene gesetzt, dafür scrollen die Hintergründe nur in 2D an Euch vorbei. Sogar die Playstation-CD "Star Gladiator" bot einige 3D-Objekte im Hintergrund. Dafür ist das Spieltempo hoch und die wenigen Textur-Ausblendungen erträglich. *ak*



Geht der Gegner nach einem Special-Move k.o., "explodiert" der Bildschirm. Beendet Ihr den Kampf mit Super-Combo, zoomt Ihr durchs All (Bild).



Aufs Auge: Hobby-Hairstylist und Berufssoldat Guile hat seine rechte Mühe mit Skullomania.



Kokuto, das gelenkige Mädel links, macht dem dicken Zangief arg zu schaffen.







Wie üblich: Dank der Zeitlupenfunktion könnt Ihr die letzten Treffer vor dem Knockout nochmals in Zeitlupe verfolgen.



Fantasy Arena

Rollenspiel-Recken und Prügel-Protze: Capcom präsentiert ihre neue Spielhallen-Hardware mit der monströsen Conan-Keilerei "Red Earth".

Die zierliche Mailing verdrischt einen blutroten Tyranno-Basilisken: Das Monstrum versengt Euch mit Feuer-Offensiven.

Dank speichergewaltigem CD-ROM (siehe Kasten) konnten sich Grafiker und Sound-Zuständige in "Red Earth" freizügiger austoben als auf 2D-Platinen wie den jüngsten „Street Fighter"-Episoden. Die Klopper-Clique wurde auf vier Heroen im robusten Fantasy-Look beschränkt, die übrigen Kontrahenten lauern auf einer postapokalyptischen Weltkarte und stellen sich nur nach strenger Plot-Vorgabe zum Kampf: Um Eure Widersacher in die Hintergrund-Story einzupassen, wurde jedem Kontrahenten ein kurzes Dialog-Intermezzo verpaßt. Eure Charakterwahl bestimmt über Duell-Folge und Erzschurken: Ihr entscheidet Euch für eine rothaarige Magierin mit spitzem Hut und Pumphosen, verdrescht die bestialischen Gegner mit einem flinken Ninja oder sprintet als zierlicher Cammy-Verschnitt über die Bitmap-Ebenen. Träger, aber dafür schlagkräftiger als seine Mitstreiter ist ein bulliger Conan-Löwe: Der Muskelprotz zerlegt seine Feinde mit einem schartigen Breitschwert und wedelt ungestüm mit der zotteligen Mähne. Eure Helden und die mythologisch angehauchten Bestien revolutionieren Capcoms 2D-Serie mit plastischer Zeichentrickanimation und prügeln sogar die flotten „Darkstalkers"-Kollegen ins Grafik-Aus: Ein Tyrannosaurus mit Drachenkamm wirft den Schädel herum und läßt knotige Muskeln spielen, eine riesige Harpye posiert mit üppigen Proportionen und breitet knallbunte Schwingen aus. Button-Belegung und Manöver-Routinen halten sich an die Capcom-Tradition: Energieschläge, Feuerbälle oder „Dragonpunch"-Manöver wurden wieder mal beim Klassiker entliehen. Eure Widersacher dagegen drängen Euch mit brachialer Effekt-Flut in die Ecke: Ein verschrumpelter Magier hetzt Euch seine Schoßdrachen auf den Hals, der Tyranno-Drache verharrt für wenige Sekunden in der Luft und bringt Euch mit glühendem Odem zum Schwitzen. Selbst Euer kleinster Gegenspieler steckt massige Obermotze wie den „Samurai Shodown"-Boß handlich verschnürt in die Westentasche. Eure Fantasy-Streiter läßt die Monster-Masse allerdings kalt: Sogar Eure Mädels packen die Kolosse ungerührt am Schlawittchen und klatschen das Ungetüm in den Pixel-Schlamm. *rb*





Capcoms Designer haben mit ihren Monstren Sagenstoff aus Ägypten, Griechenland und Europa importiert.





Antiquierte Fantasy-Offensiven mit Hiebwaffen und schwarzer Magie gegen Neuzeit-Wummen: Der schwarze Ninja packt eine mannsgroße Automatik aus dem Umhang.

TITEL Red Earth
HERSTELLER Capcom
SYSTEM Arcade
UMSETZUNGEN Playstation, Saturn

FAZIT

Effektgeladene 2D-Klopperei mit postapokalyptischem Fantasy-Szenario. Läutet mit Arcade-CD-ROM und neuer Capcom-Platine die "Streetfighter 3"-Generation ein.

Speicherklotz

Während 2D-Orgien wie „Red Earth" mit etlichen Animations-Phasen als Speicherfresser gefürchtet sind, stellen die Polygon-Abenteuer zahmere Ansprüche. Die 3D-Strukturen sind platzsparend, außer Texturen gibt's kaum Grafikdaten. Nintendo und Rare hatten das Problem schon vor rund zwei Jahren erkannt und die "KI"-Automaten-Serie mit Festplatten bestückt. Capcom umgeht die Speicher-Widrigkeit mit wechselbarem Medium: Der neuen CP-System-3-Platine ist ein CD-ROM beigepackt, auf dem Board thront außerdem ein Modul-Steckplatz. Auf der CD sind Grafikdaten nebst orchestralem Audio-Soundtrack ausgelagert, die Programm-Codes werden – um Ladepausen zu verhindern – vom Modul geschaufelt. Das Resultat: Ihr bekommt CD-typische Ladeunterbrechungen nicht mit und der Spielhallenbesitzer spart die Kosten für eine neue Platine. Ein interessantes Konzept, das die MAN!AC-Redaktion für sinnvoll erachtet.



Hardware für "Red Earth" und das geplante "Street Fighter 3": Capcoms CPS-3-Spielhallen-Board.


RAGE

Terror

London bei Nacht: Ein ehrgeiziger Okkultist weckt in der Themse ein uraltes Grauen - London wird zum 3D-Tummelplatz der höllischen "Nightmare Creatures".

Anno 1660: Vom gutbürgerlichen Spießer-Leben in der englischen Hauptstadt gelangweilt, beginnen zwei Brüder ein gefährliches Spiel - aus ehrbahren Geschäftsleuten werden Okkultisten, die für magisches Geheimwissen Ruf und Seele verspielen. Ziel der mystischen Nachforschungen: Die beiden Möchtegern-Magier wollen eine Rasse von Supermenschen schaffen - für Seiten aus einem Zauberbuch oder Hinweise auf genetische Hexeneintöpfe gehen die Fanatiker über Leichen. Als die Bio-Suppe 1666 ins Brodeln kommt, gleitet den Brüdern das schlüpfrige Stück Forschung aus den Händen: Anstatt einem vermeintlichen Wundermittel kriecht eine aggressive Viren-Kolonie aus der Gefrierkammer. Die garstigen Bakterien infizieren sämtliche Sekten-Jünger: Aus okkulten Wahnsinnigen und fehlgeleiteten Wissenschaftlern werden bizarre Bestien, sogar Wachhunde und Testtiere mutieren zu reißender Höllenbrut. Zu spät begreift einer der Brüder seinen fatalen Fehltritt: Die blutrünstigen Kreaturen haben das Portal zur magischen Krypta gesprengt und toben sich im nächtlichen London aus. Der geläuterte Sektenführer schnappt sich die nächstbeste Laterne – wenige Minuten später steht das Sektenquartier in Flammen. Die entstellten Fanatiker werden Opfer der Feuersbrunst, der Sündenpfuhl wird unter Steinmassen begraben. Dann dreht sich der Wind und das Feuer springt auf die umliegenden Holzbauten über. Hobby-Historiker können Informationen über den Londoner Großbrand in jedem Geschichtsbuch nachschlagen: Entwickler Kalisto hat die bis heute ungeklärte Brandursache als Inspiration genutzt und aus der historischen Begebenheit ein Action-Abenteuer im viktorianischem Ambiente gestrickt. Über zwei Jahrhunderte nach dem Brand verschlägt es zwei Action-Haudegen nach London: Der massige Kampfmönch Ignatius Blackward sowie der fesche "Piratenbraut"-Verschnitt Shirley sind einem Schwarzmagier auf der Spur und veranstalten im viktorianischen Abenteuer-Mekka eine monströse Großjagd. Denn der verschrobene Magier Adam Crowley ist so lange zwischen muffigen Kavernen und rüchigen Rattenlöchern herumgeklettert, bis er über die Pforte zum verlorenen Tempel stolpert: Kaum am Ziel seiner Träume, verkommt Crowley - wie seine verstorbenen Kollegen - zum sabbernden Muskelprotz. Auch wenn Adams Gehirnvolumen unter der Verwandlung drastisch gelitten

SHIRLEY:
Weil bei ihrer Geburt im Jahr 1809 die Mutter verstarb, war das heißblütige Mädchen schon immer auf sich allein gestellt: Während Shirleys Vater – ein kauziger Historiker – durch Ruinen und versunkene Kulturen stöbert, wächst das Mädchen in einer Klosterschule zur distanzierten Emanze heran.

IGNATIUS:
Seit der gebürtige Schotte 1803 ein Buch über Christus' Lehren in die Finger bekam, ist Ignatius ein treuer und schlagfertiger Gefolgsmann des Herrn. Vor seiner Ankunft in London leitete der Mönch eine neuseeländische Mission: In England will Ignatius einen Fehltritt sühnen.


Shirley hat Ihren fauligen Widersacher mit Florett-Hieben in die Ecke gedrängt.

Optisches Beiwerk wie Statuen und Parkanlagen sollen Euch ins viktorianische England versetzen.

Zündende Idee: Ihr packt einen Molotow-Cocktail aus und sprengt Euch den Weg frei.


Durch ein Gitter fällt Licht in die Kanalisation: Ihr verlaßt die Finsternis und posiert im Light-Sourcing-Schimmer.


Durch Nacht und Nebel: Den Kampfstock zum Schlag bereit schlurft Ignatius an einer Säulen-geschmückten Villa vorüber.

Hyde-Park-Horror: Euer Mönch turnt übe die Portale einer Grünanlage.

aus der Themse


Eine Emanze greift durch: Shirley zerlegt ihren Gegner mit Schrotladungen.


Shirley von ihrer attraktivsten Seite: Verharrt Ihr vor einem Hindernis, schwenkt die Kamera nach vorne.


An der Themse hat das Übel Wurzeln gefaßt: Shirley schleicht durch transparente Nebelfetzen und schmierige Hafengassen.


Ignatius Blackward ist flinker als Shirley: Der stämmige Mönch setzt den Kreaturen mit Stockschlägen zu.

hat - immerhin kann der giftgrüne Klotz noch eine Pranke vor die andere setzen und schwächere Monster mit rohem Urgeschrei einschüchtern. Fazit: Aus dem Meister-Magier wird ein Monstermeister, und nach wenigen Tagen starten die Mutanten eine koordinierten Großangriff. Während Crowleys Kreaturen durch dreidimensionale Hinterhöfe torkeln und mit messerscharfen Klauen übers Texture-Pflaster schrammen, rüsten sich die beiden Helden zum Action-geladenen 360-Grad-Gefecht: Ihr begutachtet wahlweise Ignatius' Stiernacken oder die rundliche Rückfront von Shirley. Beide Charaktere hasten wie Kollegin Lara Croft in sämtliche Himmelsrichtungen, erkunden nach Gutdünken jeden 3D-Winkel und setzen der verzerrten Höllenbrut mit flotten Echtzeit-Ausfällen zu: Der stämmige Ignatius vertrimmt die Biester mit einem Schlagstock und zerschmettert die Polygon-Kinnladen mit asiatischen Kampfsportmanövern. Shirley verzichtet als Emanze der ersten Stunde auf geistlichen Beistand ihres Mitstreiters und zieht stattdessen ein Florett blank. Wer Riesen-Ratten und spindeldürre Monsteraffen nicht nicht das Bitmap-Fell zerschnippelt oder die Viecher mit Kombo-Manövern in die Ecke drängt, kramt im Heldenrucksack: Euer Charakter verdrückt sich kurz in einer Seitengasse, wechselt flux den aktiven Gegenstand und stürmt mit einem Vorderlader auf die Straße zurück. Ein, zwei Schüsse auf den verlausten Monsterpelz oder eine pockennarbige Haut-Textur, und das Monster schlittert zuckend in die Gosse: Der zerschlagene Körper wird von einem letzten Krampf geschüttelt - dann plätschert dickflüssiges Pixelblut durch den Rinnstein. Nach dem Scharmützel sondiert Ihr Eure Umgebung, denn die französischen Action-Designer von Kalisto haben zwischen viktorianischen Villen und nebelverhüllten Piers manche Geheimpassage verborgen: Aufmerksame Forscher entdecken Treppen zur Londoner Unterwelt, schleichen in der Kanalisation durch knietiefen Schlick und grübeln über Puzzle-Einlagen. Shirley und Ignatius hasten über einen düsteren Friedhof, erkunden finstere Tunnelsysteme oder irren durch Londons Gassen-Labyrinthe. Kalistos Grafiker waren um Authentizität bemüht: Um schmutzverkrustete Kanäle und alte Gemäuer möglichst nah am historischen Vorbild zu halten, hat das Team Inspirations-Urlaub in Londons Altstadt gebucht. *rb*


Die ekligsten Biester lauern in den dunklen Winkeln: Nahkampf hoffnungslos.


Shirley hat ein Paar dreiläufiger Pistolen gezückt: Eure Dame tänzelt im Kreis und feuert in alle Richtungen.

FAZIT

TITEL: Nightmare Creatures
HERSTELLER: Kalisto
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: ab Mai

3D-Kloppereien im viktorianischen London: Kampf-Mönch Ignatius und Fechter-Schönheit Shirley vertrimmen klebrige Lovecraft-Monster und erforschen 360-Grad-Kavernen.





IMA 97



Sexy Revival für ein bewährtes Spielprinzip: In Namcos "Dancing Eyes" fahrt Ihr Gitter ab...



...um freundliche Japano-Mädels Rechteck für Rechteck zu entkleiden.

Zwischen Halbwelt und Cyberspace

Der eine hört beim Wort "Münzautomat" den Jackpot klimpern, der andere denkt an eine Runde Flipper. Für MAN!ACs bedeutet der Begriff vor allem eines: Neue Arcade-Maschinen von Sega, Namco und Konami. Denn die gab's auch auf der IMA 97 in Frankfurt...

"Alpine Racer 2": Ohne Skibretter und Riesenmonitor verliert eine potentielle Heimumsetzung stark an Reiz.

Wer heiß ist auf neue Automaten, der sollte wissen, daß die Internationale Münzautomaten Ausstellung (IMA) in Frankfurt nur bedingt der rechte Ort für verspielte Nachmittage ist. Zwischen Geldwechslern und ominösen Dart-Automaten sind die sechs, sieben Arcade-Produzenten gut verstreut – und meist nur durch ihre deutschen Aufsteller vertreten. In diesem Jahr gab's zumindest eine reinrassige Deutschland-Premiere ("Scud Racer", Segas "Rave Racer"-Killer auf Model-3-Basis), ein interessantes Coming-Out (Ataris erstes Experiment mit den Voodoo-Chips) und zwei kurzweilige Überraschungen: Von Konamis frecher Papagalo-Rally "GTI Club" hatten wir bislang lediglich gehört, daß in diesem Automat erstmalig das amerikanische "Spatializer"-Raumklang-Verfahren zum Einsatz kommt. Die Arcade-Firmen experimentieren seit Jahren mit 3D-Audio, scheitern dabei aber an Spielhallen- und Kneipenlärm sowie unvorhersehbarer Raumaufteilung. Auch an "GTI Club" fiel uns weniger der neue Sound als vielmehr die fröhliche Erweiterung des "Ridge Racer"-Spielprinzips auf. Je zwei Piloten waren auf dem Frankfurter Messegelände miteinander verbunden und wagten sich gegeneinander in die Hafenpromenade von Monaco, schmale Gassen und Hügelstraßen der südfranzösischen Cote d'Azur. Gefangene werden keine gemacht: Im rücksichtslosen PS-Wagen hobeln Fiat, Mini, Golf und Renault über den Asphalt, gelenkt wird bevorzugt mit der Handbremse. Im 8-Meter-Sprung fliegt Ihr in die Tankstellengasse ein, schlagt hart auf und braust dann röchelnd über den Hügel. Wer in der Traumstadt zu Hause ist, kennt Abzweigungen und fiese Tricks. Taucht von links plötzlich ein matschbeschmierter Mini auf, wißt Ihr, daß der andere eine Abkürzung kennt, die Ihr Euch erst noch erspielen müßt. Ein originelles, kurzweilige Spektakel mit tadel-



Turbulente Straßenjagd bei Konami: Je zwei PS-Proleten hetzen sich in "GTI Club" durch die Gassen von Monaco.



Das amerikanische "San Francisco Rush" blieb technisch weit hinter japanischen Rennspielen zurück.



Zielkreuz-Shooter sind nicht totzukriegen: Gegenüber Namcos "Time Crisis" wirkt "Mace" rückständig.





"Sega Touring Car" und "Waverunner" sind zwei sichere Kandidaten für eine Saturn-Umsetzung.





Statt neue Spiele exklusiv für den Saturn zu entwickeln, konzentriert sich Sega Japan auf Spielautomaten. Von links nach rechts: "Die Hard", "Virtua Fighter 3" und "Scud Racer"

losem Fahrverhalten. Die Grafik liegt leicht über Playstation-Niveau, eine potentielle Umsetzung würde auch unter fehlender Gangschaltung und Handbremse leiden. Kaufen würde ich mir eine Playstation-Fassung aber schon... Auch Segas nahezu Saturn-kompatibler "Touring Car" lebt großenteils von Features, die sich nicht ins Wohnzimmer holen lassen. Grafisch recht steril (zumindest wenn man kurz davor im Konamis GTI-Kleinwagen saß), motiviert die Sega-Entwicklung durch den Multi-Spieler-Link und höllisches Force Feedback, das die griffigen Lenkräder unter den Handballen der maximal vier Spieler wummern und vibrieren läßt. Auch "Scud Racer" hat diesen sterilen Touch, der Sega-Rennspiele etwas lebloser als Namco-Racer wirken läßt. Technisch ist die leicht surreale Großstadt-Raserei (vier Strecken: "Dolphin Tunnel", "Twilight Airport", "Mystery Ruins", "Classic Castle") von "Touring" meilenweit entfernt – rasend schnell, voll texturiert, ohne Flackern, Poppen oder Verzerren. Ganz im Gegensatz zum Rennspiel No. 4, Ataris "San Francisco Rush". Was ein fröhliches Cruisen durch Kalifornien hätte werden können, ist ein übler Grafikschluckauf, in dem lieblos hingeschluderte Futzelautos unkoordiniert über den Asphalt rutschen. Auch Midways "Cruis'n World" wirkte nicht viel besser. Ein Fortschritt zum drei Jahre alten "Cruis'n USA" war nicht zu erkennen.

Gleich neben den PS-Rasern waren die Ski-Rennen von Sega und Namco aufgestellt. "Alpine Racer 2", eine Mischung aus Rennspiel und halsbrecherischem Ride, ist in der Steuerung gewöhnungsbedürftig, auch sucht man bis zuletzt nach einem Turbo-Knopf. Skistäbe sind an den Automaten zwar montiert, werden aber nicht abgefragt und somit nur als Griff und nicht zur Steuerung eingesetzt. Trotzdem kommt das Abfahrts-Gefühl (z.B. wenn man hauchdünn die Bodenhaftung verliert) sehr gut rüber – dafür sorgte die rasende Gletschergrafik und ein Riesenmonitor. Auffallend das Drumherum: Neben dem Kamera-Hubschrauber kreuzt auch ein riesiges BMG-Werbeluftschiff Eure Route.

Nachdem auch das Demo zur neuen Cobra-Hardware von Konami (zwei PowerPC-CPUs sorgen für Model-3-mäßige 3D-Leistung) bewundert und ein paar weitere Rennspiele befahren waren, gehörte der Rest des Tages dem neuesten Namco-Automaten. Wir meinen nicht "Tekken 3" (ebenfalls in Frankfurt, guter erster Eindruck), sondern "Dancing Eyes" eine räumliche Neuauflage des Taito-Klassikers "Qix", bei dem Ihr Kostüme, Wunderlampen und Bondage-Rüstungen auf vorgegebenen Linien abfahrt, um niedliche Japano-Mädchen zu enthüllen. Auf dem Gitterwerk schneiden und umzingeln Euch Monster. Habt Ihr ein Rechteck des Gitters komplett umrundet, wird dieses ausgefüllt und verschwindet – und mit ihm alle Monster, die sich auf einer angrenzenden Linie befanden. Frauenfeindlich? Die Antwort des japanischen "Dancing Eyes"-Designers wäre interessant: Ist eine Gitterumhüllung komplett abgeräumt, darf der Spieler die Kamera frei um das tanzende Polygon-Mädchen bewegen und ihr millimeternah auf den Büstenhalter rücken.

Waren in Frankfurt auch fast nur Rennspiele und Prügler zu sehen, zeigt die Messe doch die Priorität, die Automaten bei Sega, Namco, Konami, Williams und Capcom genießen. Was vor zehn Jahren galt, ist heute noch richtig: Dem technischen Niveau der besten Heimspiele sind Spielautomaten drei Jahre voraus. *wi*

Bally Wulf vertreibt die englischen Virtuality-Automaten in Deutschland. Neben den Stand-Up- und Sit-Down-Installationen gibt es auch vernetzte "Cybermind"-Automaten sowie "Total Recoil", ein Solo-System mit Winchester-Lightgun. Rund ein Dutzend Spiele wurden seit dem Virtuality-Debüt ("Dactyl Nightmare") entwickelt, wobei ursprünglich ein modifiziertes Amiga-2000-Board unter dem Gehäuse steckte. Alle Titel werden mit Head Mounted Display und Motion-Tracker gespielt. Nach der Atari-Lizenz "Missile Command" ist "VR Pac-Man" das neueste Spiel im Virtuality-Katalog.



Hilflos im virtuellen Labyrinth: Trotz HMD wirken "Cybermind"-Automaten (hier "VR Pac-Man") kompliziert und rückständig.

Neuheiten auf der IMA 97

Titel	Hersteller	Genre	erster Eindruck	Heimversion wahrscheinlich für
Alpine Racer 2	Namco	Rennspiel	★★★★	k.A.
Cruis'n World	Midway	Rennspiel	★★	Nintendo 64
Dancing Eyes	Namco	Geschicklichkeits-spiel	★★★	Playstation
GTI Club	Konami	Rennspiel	★★★★	k.A.
San Francisco Rush	Atari	Rennspiel	★★	Nintendo 64
Scud Racer	Sega	Rennspiel	★★★★	k.A.
Street Fighter EX	Capcom	Beat'em-Up	★★★★	Playstation
Tekken 3	Namco	Beat'em-Up	★★★★	Playstation
Touring Champ	Sega	Rennspiel	★★★	Saturn
Virtua Fighter 3	Sega	Beat'em-Up	★★★★★	Saturn
Waku Waku 7	Sunsoft	Beat'em-Up	★★	Playstation, Saturn
VR Pac-Man	Virtuality	Geschicklichkeits-spiel	★	k.A.

RIESEN-SPIELZEUG

Auf der 48. internationalen Spielwarenmesse informiert sich alljährlich das Fachpublikum aus Industrie, Handel und Presse über die Branchenneuheiten.



Geballte Promotion im Spielzeug-Wunderland: Neben großen Lizenzen dominierten kleinere Anbieter den Messetrubel.

Während sich das Publikum in der Lobby drängelt, schlendern MAN!AC Christian und PC-Xtreme-Redakteur Tobias schon durch die erste von einem Dutzend Ausstellungshallen. Auf dem Hauptgelände der Messe präsentieren sich über 2000 Aussteller der Freizeit- und Spielwarenbranche. Jede Nische der breitgefächerten Teilbereiche ist mit Produktmodifikationen und (möglicherweise) kassenfüllenden Neuentwicklungen belegt. Die Wiederveröffentlichung der "Star Wars"-Figuren und Preisstaffeln der offiziellen "Formel 1"-Modellrenner werden von Handelsdelegationen eifrig diskutiert, das Cybermedia-Team dagegen sucht zielstrebig nach Videospiel-Ausstellern.

In Halle H präsentiert sich Sony Deutschland mit einer Reihe bekannter Playstation-Frühjahrshits. "Soul Blade", "Rage Racer" und "Twisted Metal 2" dürfen probegespielt werden. Auch "Yaroze", die von Sony England angebotene Entwickler-Playstation für Hobby-Programmierer, steht erstmals zum Ausprobieren bereit. Im Tagungszentrum gibt sich Nintendo die Ehre: Mit Mario-, "Krieg der Sterne"- und Jetbiker-Figuren präsentiert Nintendo sein Start-Lineup. Neues gab's jedoch nicht zu sehen: Die Vorstellung beschränkte sich auf in Kürze verfügbare Titel (siehe dazu unser N64-Special in der Heftmitte).

Vor der "GTI Club"-Fahrt im "Road Rage"-Kabinett informierte sich MAN!AC Christian über "Yaroze"-Geheimnisse.



Sony stellte die Software-Hits des Frühjahrs auf über zehn Displays vor.

Der Rest der Branche und damit vor allem das Gros der Software-Entwickler zog es allerdings vor, vom Messetrubel unbehelligt im noblen "Holiday Crown Plaza" Hotel zu residieren: Unter dem unbescheidenen Schlagwort "E3N" (in Anspielung auf die "echte" E3-Messe in den USA) und der Schirmherrschaft von Konami warf MAN!AC dort einen näheren Blick auf die Palette der Spieleschmieden Sega, Konami, Eidos, Psygnosis, GT Interactive, Infogrames und Ubi Soft. Generell waren wirklich neue Titel Mangelware, fast alle Produkte kennt Ihr schon aus MAN!AC-Tests und Previews. Lediglich Ubi Soft überraschte uns mit einer Formel-1-Actionsimulation fürs N64, Termin und Titel stehen allerdings noch nicht fest. GT Interactive präsentierte hinter verschlossenen Türen seine N64-Produktpalette. Für Christian und Tobias war "Doom 64" einer der interessantesten und besten Titel, die es in Nürnberg zu sehen gab. Insgesamt entpuppte sich die Trennung von Software und eigentlicher Messe als entspannende Idee für gestreßte Journalisten, auch wenn der schleppende Besuch (nicht jeder Händler fand den Weg zum "E3N"-Hotel) sich als recht strapaziös für die Aussteller-Füße erwies.
cb



Es geht los: Nintendo stellte dem Fachhandel mit Glanz und Gloria das Nintendo 64 vor. Für Gameboy und Super NES waren waren wohl die letzten Neuheiten zu sehen.

DIE WICHTIGSTEN MESSEN FÜR COMPUTER- UND VIDEOSPIELE

Veranstaltung	nächster Termin	Ort	Informationen
Spielwarenmesse Nürnberg	Februar '98	Nürnberg, D	Die weltgrößte Spielwarenmesse ist die Drehscheibe des internationalen Handels. Hier findet das Fachpublikum alle Neuheiten und Trends des Jahres. Computer- und Videospiele werden meist in angrenzenden Hotels gezeigt. Richtige Spieleneuheiten gibt's in der Regel nicht zu sehen.
IMA	Januar '98	Frankfurt, D	Die Münzautomaten-Messe ist die einzige Ausstellung auf deutschem Boden, auf der Fachbesucher alle neuen Arcade-Maschinen finden – MAN!AC berichtet in diesem Heft von der 97er-Ausgabe.
E3	19.6. - 21.6. 1997	Atlanta, USA	Alle Spiele-Hits des Jahres auf einen Blick: Die größte Electronic-Entertainment-Show ist nur für Fachpublikum gedacht. Jeder Anbieter schüttelt hier spektakuläre Asse aus dem Ärmel...
Internationale Funkausstellung	31.8. - 7.9. 1997	Berlin, D	Die Medienshow für Endverbraucher mit unendlich vielen Präsentationen. Neue Video- und Audiotechnik wird hautnah präsentiert, Funk und Fernsehen berichten nonstop. Spiele finden nur am Rande statt.
ECTS	Herbst '97	London, GB	Hier trifft sich die gesammelte Spieleindustrie aus Europa (mit vereinzelten Japan- und USA-Besuchern), um die e3-News zu verdauen und letzte Weihnachtshits zu inspizieren.
Cebit Home	26.8. - 30.8. 1998	Hannover, D	Der Entertainment-Ableger der seriösen CeBit hatte 1996 Premiere und erfreute sich großer Beliebtheit. 1997 gibt's wegen der IFA keine CeBit Home – Zutritt haben Industrie und Endverbraucher.
Bits & Fun	21.11. - 23.11. 1997	München, D	Computer-Messe mit solidem Spiele-Anteil in direkter Konkurrenz zur Computer '97: Software-Händler locken mit Sonderangeboten, Spieleneuheiten sind dagegen selten anzutreffen.
Computer '97	14.11. - 16.11. 1997	Köln, D	Die ehemalige Amiga-Messe wandelte sich zum PC-Händlertreff ohne maßgebliche Produktinnovationen. Sucht Ihr vorrangig Soft- und Hardware-Schnäppchen, seid Ihr hier allerdings richtig.
Shoshinkai	November '97	Tokio, J	Das Imperium stellt aus: Die "Famicom Space World" ist Nintendo's Hausmesse. Zutritt zum Info-Overkill über Hardware, Eigen- und Fremdentwicklungen erhalten nur Industrie- und Pressevertreter.





Für Sony PlayStation

Arachnophobie ist nicht angesagt











Im Vertrieb von:
BMG INTERACTIVE

BMG Interactive Web Site: http://www.bmginteractive.de

JOBS MIT ZUKUNFT

Berufe in der Spielebranche

Marketing Manager/Assistent

Mit Innovation, Verantwortungsbewusstsein und wirtschaftlichem Sachverstand ein Unternehmen nach aussen leiten: Der Marketing Manager und sein Assistent prägen das Erscheinungsbild einer Firma.

Das Arbeitsfeld eines Marketing-Spezialisten ist breitgefächert: Wer den Kontakt mit anderen Menschen und die Zusammenarbeit mit verschiedenen Abteilungen der eigenen Firma scheut, ist kaum für diese kommunikative Aufgabe geeignet. Grundsätzlich ist der Marketing Manager für die Organisation und Konzeption sämtlicher Vorgänge zuständig, die den Betrieb und dessen Produkte repräsentieren. Von der Beziehung zu vertraglich gebundenen Produkt-Entwicklern über die Lokalisierung des Sortiments und der Planung von verkaufspolitisch wirksamen Maßnahmen am Point-of-Sale, also dem Einzelhandelsgeschäft: Durch die vielseitigen Aufgaben ist enge Kooperation mit den Abteilungen Vertrieb, Trade Marketing (die Ausarbeitung von Konditionen und Aktionen mit dem Handel), Public Relations und Produktmanagement erforderlich. Ein hohes Maß an Kreativität ist dabei ebenfalls gefragt. Der Marketing Assistent hilft durch unterstützende Tätigkeiten wie Verhandlungen und Informationsaufbereitung bei den zu treffenden strategischen Entscheidungen: Ist eine Leitlinie für die optimale Erreichung der Zielgruppe eines Produktes entwickelt, zeichnen die PR- und Produktmanager für deren operative Ausarbeitung mit allen spezifischen Details verantwortlich. Durch den ständigen Kontakt mit den unterschiedlichen Abteilungen erfährt vor allem der durch ein Studium theoretisch ausgebildete Marketing-Azubi viel über praktische Organisation: In den meist jungen Firmen der Unterhaltungsbranche herrschen eher flache Hierarchien und nicht bis ins kleinste Detail geregelte Arbeitsabläufe vor. Deren Gestaltung wird stark vom Marketing mitgeprägt. Ob die Eigenverantwortlichkeit der Abteilungen unterstützt oder auf eine zentrale Koordination Wert gelegt wird, entscheidet der Umgang mit den Abteilungsleitern. Die Fähigkeit, die Zusammenarbeit zwischen den Stellen reibungslos zu organisieren, verlangt Menschenkenntnis, sicheres Auftreten und Führungsqualitäten.

Auf Handels- und Verbrauchermessen (hier: die CeBit Home '96) wird das Produktangebot gemäß den gewählten Marketing-Leitlinien präsentiert.

Der Weg zu diesem Job führt mehr noch als in anderen Berufsbildern der Spielebranche über ein Studium (kaufmännische Fachkenntnisse bilden den Kern des Fähigkeitsprofils). Nach den Jahren als Assistent entscheidet man sich für eine Position in den verbundenen Abteilungen oder für den Verbleib: Von hier aus kann der Weg durchaus bis ins höhere Management führen. *cb*



Sabine Mathes

Marketing Manager, Psygnosis Deutschland

Welche Aufgaben "würzen" das Tagesgeschäft eines Marketing Managers?

Sabine: Neben den strategischen Entscheidungen über das Gesamtbild des Unternehmens und der Produktvermarktung sind pro Jahr auch einige Messen und andere Marketingaktivitäten wie Präsentationen zu organisieren und durchzuführen.

Welche Kenntnisse sind besonders hilfreich?

Sabine: Ein Studium ist sinnvoll, doch auch Fachwissen innerhalb der angestrebten Branche gehört dazu. Daneben benötigt man die Fähigkeit, Mitarbeiter zu eigenverantwortlichem Arbeiten zu motivieren, analytischen Verstand, um wichtige Entwicklungen schnell zu erfassen, sowie organisatorische Kenntnisse. Natürlich helfen auch kommunikative Fähigkeiten.



Was rätst Du Lesern, die mit dem Marketing-Bereich liebäugeln?

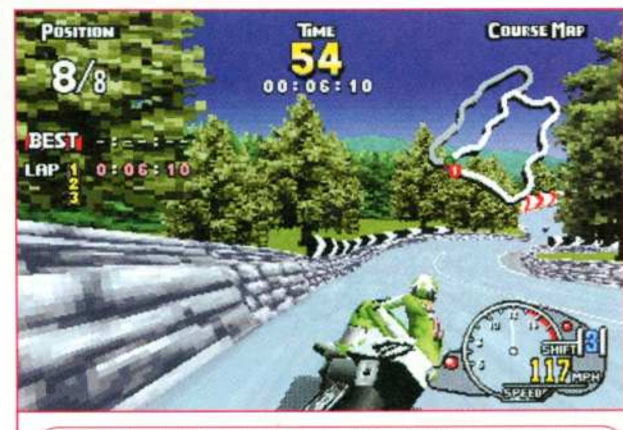
Sabine: Grundsätzlich gilt: Kontakte knüpfen! Neben dem Studium mit Schwerpunkt Marketing/Organisation sollte ein gewisses Engagement in der Branche bemerkbar sein – etwa durch zeitweiliges Jobben und Praktika. Der Einstieg erfolgt dann meist direkt nach dem Studium als Marketing-Assistent.

Welche Ereignisse im Spiele-Business können sich als negativ herausstellen?

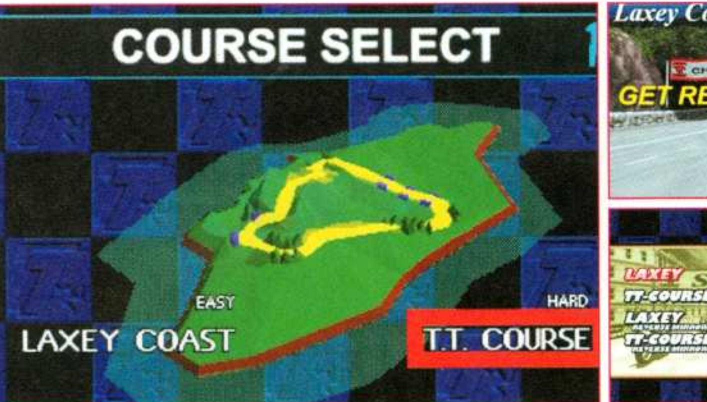
Sabine: In der recht jungen Interactive-Entertainment-Branche gibt es viele Firmen mit fehlenden Strukturen. Auch in der Forschung/Entwicklung fehlt es an Systematik: Viele Entscheidungen werden aus dem Bauch heraus gefällt.



Hoffentlich habt Ihr keine Höhenangst: Nach dem waghalsigen Sprung über die Klippe erwartet Euch ein unsanfter Aufsetzer und eine Rechtskurve.



Mit der richtigen Taktik nehmt Ihr die S-Schikanen im Wäldchen auf der Kanalinsel "Man" mit Vollgas.





Die winzige Insel von Man wird als Rennpiste mißbraucht (links). Rechts oben ein Ladebild (oben), darunter seht Ihr die bisher anwählbaren Strecken.

HANG ON

Nach der gelungenen Frischzellenkur von "Daytona USA" erreicht eine weitere hochkarätige Automatenumsetzung die rennwütigen Saturn-Besitzer: Schwingt Euch auf den Sattel einer 750er-Honda !

Beim jährlichen Motorradrennen auf der Insel Man geht die Post ab – und das, seitdem es motorgetriebene Zweiräder gibt. Jetzt dürfen auch Saturn-Biker die prominente Insel im englischen Kanal bereisen. Dabei hat nicht Segas japanisches Automaten-Crew, sondern das englische Programmier-Team Perfect Entertainment an der Umsetzung geschraubt.
Vor dem Rennen über anfangs zwei Kurse (weitere werden erspielt) habt Ihr die Wahl, ob Ihr im „Arcade Modus“ oder beim „Challenge“ des Saturn-Modus die Konkurrenten hetzt. Bei der Automaten-Variante fahrt Ihr nur ein Rennen, während im Wettbewerb mehrere Aufgaben warten. Seid Ihr gut genug, dürft Ihr die zwei „Sega“-Superbikes probefahren (besseres Handling, coole Beschleunigung) und erhaltet Zugriff auf weitere Strecken.
Die zur Verfügung stehenden Modelle unterscheiden sich in den Kategorien Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und Steuerung. Je sensibler die Steuerung, desto flinker müßt Ihr wegen der in Sekundenbruchteilen erreichten Schräglage gegenlenken. Geht Ihr mit einem weniger feinfühligem Gefährt auf die Reise, solltet Ihr dagegen vor engen Kurven behutsam bremsen.
Nachdem Ihr Euch ein Motorrad ausgesucht habt, wählt Ihr das Getriebe. Hier gibt's keine Ausflüchte: Wer eine Siegchance haben will, läßt das lahme Automatik-Modell in der Garage und schaltet sich mit den L/R-Tastern manuell durchs Gelände. Das bringt nicht nur 20 km/h zusätzlich, sondern lockert das sture Gas-Gedrücke auch etwas auf: Wer gewinnen will, muß sowohl den Streckenverlauf im Kopf haben als auch permanent Vollgas fahren. Habt Ihr geübt, wagt Ihr Euch an die TT-Profistrecke: Diese ist länger und schickt Euch entlang schmaler S-Kombinationen auch durch kleinstädtische Häuserschluchten. Perspektiven gibt's nur zwei: Da die Ego-Ansicht aufgrund des kippenden Horizonts für Anfänger verwirrend ist, steuern diese am besten aus der versetzten Vogelperspektive. Auch ein Zweispieler-Modus wurde nicht vergessen: Leider nur zwei Bikes liefern sich heiße Duelle um die Führung. Mit Geruckel müßt Ihr Euch auf dem Splitscreen nicht herumplagen. Der einzige Kompromiß ist die verkürzte Sichtweite. *cb*

TITEL	Manx TT
HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Saturn
BRD-RELEASE	April

FAZIT

Technisch starkes High-Speed-Motorradrennen. Eine actiongeladene Umsetzung des Automaten mit spaßigem Split-Screen-Modus.



Durch frühzeitige Schräglage mindert Ihr die Gefahr, in der Böschung zu landen.

Bevor Ihr zu dicht auf vorausfahrende Konkurrenten rauscht, solltet Ihr Gas wegnehmen und taktisch planen.



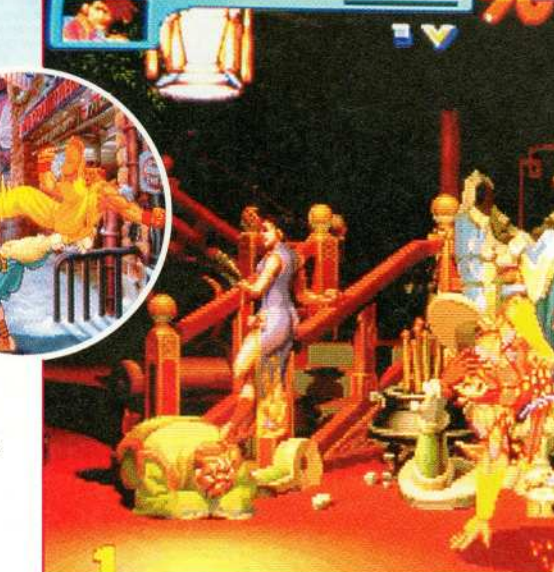
Im Profi-Kurs rast Ihr mit Vollgas durch die dörflichen Tempo-30-Zonen.

Martial Masters

Nach ungezählten Duellen in der alten Prügel-Liga ist es soweit: Capcoms Champions Ryu und Ken betreten die Arena von "Street Fighter 3".

Nach etlichen Automaten-Turnieren und Konsolen-Duellen liegt Obermießling Bison endlich im Staub: Sein Shadoloo-Imperium ist zerschlagen, unzählige Gangster auf der ganzen Welt stehen plötzlich ohne Führer da. Zeit für die Capcom-Champs, nach über fünf Jahren endlich die Arena zu wechseln: „Street Fighter 2"-Held Ryu und Freund Ken kämpften bereits unter der Fuchtel von Großmeister Gouken im selben Dojo, nach hartem Konkurrenz-Kampf und freundschaftlichen Zankereien verschlägt es die ebenbürtigen Widersacher endlich in den „Street Fighter 3"-Ring. Als unbestrittene Meister von Goukens Shotokan-Karate-Technik hat man allerdings nur Ryu und Ken in die geheime Superchamp-Liga gelassen: Mitstreiter, wie die süße Chun-Li, Army-Offizier Guile oder Bisons Obermotz-Trio, schlagen sich nach wie vor im „Street Fighter 2"-Szenario die 2D-Köpfe ein. Stattdessen müssen sich beide Haudegen an die Attacken von acht neuen Widersachern gewöhnen: Mystische Kampfsport-Meister wie der hagere Asket Oro oder das niedliche Beinmuskel-Wunder Ibuki vertrimmen ihre Gegner nicht vor der klassischen Stadt-Kulisse, sondern stellen Euch in malerischer Hochland-Idylle. Hintergrundoptiken wie schneebedeckte Berggipfel oder verschnörkelte Tempelbauten erinnern Euch an die mittelalterlichen „Samurai Shodown"-Backgrounds, auch zwischen fackelbeschienenen Höhlenkomplexen und vorsintflutlichen Bretter-bauten atmen Eure Charaktere frische Gebirgsluft. Den schroffen Kontrast zur dominanten Öko-Liga stellen bullige Kämpfer wie Necro oder Alex: Beide Prügler werfen Euch vor scharfkantigen High-Tech-Kulissen in den Staub, malträtieren Euch mit neuzeitlichem Waffenarsenal oder Cyber-Implantaten. Besonders der leichenblasse Necro verblüfft „Street Fighter"-Fans mit ungewohnter Brutalität: Der genmanipulierte Russe ist über und über durch Warzen sowie faulige Narben entstellt und ist – wie Kollege Dhalsim – nach Gutdünken dehnbar. Kaum ist Necros Maskenfratze aus dem Rumpf geschnellt, wickelt Euch der Fiesling mit schmierigen Gummigliedern ein. Trotz traditionellem 2D-Look warten die Prügelprofis mit zeitgemäßen Effekten auf: Wie bei den „Red Earth"-Monstern (Seite 14), hat Capcom sich von der alten Spielhallen-Hardware getrennt: Die neue System-3-Platine soll auch die „Street Fighter 3"-Kämpfer mit Zeichentrick-Animation unterstützen. Goukens Erben wollen mit akrobatischer 2D-Agilität die wachsende 3D-Front einmal mehr in ihre Schranken verweisen. *rb*

Frisch aus dem Genlabor eines durchgeknallten Russen: Der totenbleiche Necro ist rundum dehnbar.



Kombo-Breaker und Konterattacken ergänzen die traditionellen Deckmanöver.

Wehrt mit verbissener Miene einen Feuerball ab: Nach jahrelangem Training tritt Sean gegen sein Idol Ken an.



Ninjabraut Ibuki zapft ihre Reserve an: Vor Spielbeginn teilt Ihr Eurem Charakter drei beliebige Super-Specials zu.





Naturkind und Häuptlingstochter Elena (rechts) hat wie Blanka den afrikanischen Capoera-Stil trainiert, ihr Widersacher Oro wurde von göttlichen Mächten gestählt. Der klobige Alex (links) tritt in Guiles Fußstapfen.

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen... Playcom

und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email: info@playcom.de

Super NES

Spiel		Preis
Casper	dt	119.00
Chrono Trigger	us	139.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count. 3	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	119.99
Incanation	dt	79.99
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
Kirbys Ghost Trap	dt	79.99
Lufia	dt	* 109.00
Mario Andretti Rac.	dt	*109.00
Mario World 2	dt	109.00
Marvel Super Heroes	dt	99.00
Mission Impossible	dt	*109.00
Mr. Do!	dt	79.99
NBA Live 97	dt	119.99
NHL Hockey 96	dt	109.00
NHL Hockey 97	dt	109.99
Oscar	dt	79.99
Power Rangers ZEO	dt	129.00
Power Piggs	dt	79.99
Prince of Persia 2	dt	79.99
Realm	dt	79.99
Schlümpfe 2	dt	119.99
Sim City 2000	dt	129.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Streetfighter Alp. 2	dt	124.99
Terranigma	dt	109.00
Toy Story	dt	119.00
Whizz	dt	79.99
Worms	dt	104.00

Super NES-Sonderangebote

Spiel		Preis
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Beavis and Butthead	dt	39.00
Cut Throat Island	dt	59.99
John Madden 95	dt	39.00
Lost Vikings 2	dt	69.99
Mickey & Minnie	dt	69.99
Newman-H. Indy Car	dt	39.99
Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Spiderman / X-Men	dt	39.99
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 (Judgme	dt	39.99
Vortex	dt	39.00
WWF Wrestlemania	dt	39.99

Super NES-Zubehör

Artikel		Preis
Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch Kabel SNES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Game Mage Mogelmodul	dt	69.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad JT 364 Action	dt	13.00
Joypad JT 365 Sprint	dt	17.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Super Key Adapter	dt	29.00
Top-Fighter Joystick	dt	69.99
WWF Raw Video (VHS)	dt	9.00

Gameboy

Spiel		Preis
Donkey Kong Land 2	dt	59.99
King of Fighters 95	dt	49.99
Schlümpfe 2	dt	69.00
Super Mario Land 3	dt	49.00
Waterworld	dt	49.00

Gameboy-Sonderangebote

Spiel		Preis
Ferrari: Grand Prix	dt	34.99
Game Boy Gallery	uk	39.00
Loopz	dt	29.00
Mario & Yoshi	dt	39.00
NBA Jam	dt	29.99
PGA European Golf	dt	34.99
Speedball 2	dt	29.00
Stargate	dt	29.99

Spiel		Preis
Terminator 2 (Judgme	dt	29.99
WWF King of Ring	dt	29.99
Xenon 2	dt	29.00
Yoshi's Cookie	uk	39.00

Gameboy-Zubehör

Artikel		Preis
Game Boy Pocket	dt	119.00
Game Boy Licht + Lup	dt	24.99
Game Boy Energy Pack	dt	29.00

Nintendo 64

Spiel		Preis
Cruisin' in USA	jp	184.00
Fifa Soccer	dt	* 139.00
Goemon	dt	* 139.00
Hexen	dt	* 159.00
Int. S.Soccer Deluxe	dt	* 139.00
Perfect Eleven Socc.	jp	229.00
Pilot Wings	jp	169.99
Pilot Wings 64	dt	109.00
Star Wars - Sha.o.E	dt	* 129.00
Super Mario 64	dt	89.00
Turok	uk	149.00
Turok	dt	149.00
Wargods	dt	* 169.00
Wave Racer 64	dt	* 89.00
Wave Racer 64	jp	184.00
Wayne Grazky Hockey	us	164.00

Nintendo 64-Zubehör

Artikel		Preis
5 Meg Memory Card	dt	79.00
Antennenkabel N64	dt	49.00
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Gamekiller	dt	69.00
Joypad JT 376 Tride.	dt	49.00
Joypadverlängerung	dt	24.99
Joypad Nintendo 64	dt	54.00
Joypad JT 377 Tride.	dt	59.00
Memory Card N64	dt	59.00
N64+Mario 64	dt	479.00
N64+Mario+Pilot W.	dt	579.00
Nintendo 64 o.Spiel	dt	399.00
S-Video Kabel N64	dt	29.00
Scart Kabel N64	dt	29.00
Steering Wheel 4x4	us	149.00
S.Mario 64 Spiebera.	dt	* 24.00

Mega Drive

Spiel		Preis
Fifa Soccer 97 Go.Ed	dt	89.99
Int. S.Soccer Deluxe	dt	79.00
John Madden Footb.97	dt	89.99
Micro Machines Mili.	dt	99.00
NBA Live 97	dt	89.99
NHL Hockey 97	dt	89.99
Sonic 3D	dt	99.00
Tim in Tibet	dt	74.99
Virtua Fighter 2	dt	89.99

Mega Drive-Sonderangebote

Spiel		Preis
Comix Zone	dt	49.99
Dynamite Headdy	dt	39.00
Earth Defense	uk	19.99
Earth Worm Jim	dt	49.99
Funny Worl./Bal.Boy	uk	19.99
Hurricanes	dt	29.99
Hyperdunk	dt	29.00
Incredible Hulk	dt	29.00
Marko's Magic Footb.	dt	29.99
Mega Man Wily Wars	dt	39.00
Mighty Max	dt	44.00
Mr. Nutz	dt	49.99
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Normy's Beach Babe	dt	29.99
Page Master	dt	39.00
Punischer	dt	39.00
Rise of the Robots	dt	19.99
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.99
Skidmarks	dt	39.99
Stargate	dt	49.99
Talespin	dt	34.00
Talmits Adventure	dt	29.00
Toughman Boxing	dt	29.99
Whac-A-Critter	uk	19.99

Mega Drive-Zubehör

Artikel		Preis
Joypad JT 464 Action	dt	13.00

TOP SPIEL DES MONATS



Spiel		Preis
Turok	dt	149.00
Turok	uk	149.00

Artikel		Preis
Per4mer Lenkrad	dt	89.99

Sony PSX

Spiel		Preis
A-Train (AIV Global)	dt	89.99
Actua Golf	dt	79.00
Adventure of Lomax	dt	89.00
Alien Trilogy	dt	79.00
Andretti Racing	dt	89.00
Area 51	dt	89.00
Baphomets Fluch	dt	89.00
Batman Forever Coin	dt	79.99
Battle A.Toshinden 2	dt	99.00
Battle Sport	dt	89.00
Beyond the Beyond	dt	* 99.00
Blazing Dragons	dt	79.99
Bubble Bobble	dt	79.99
Bubble Bobble 2	dt	* 84.00
Casper	dt	79.99
Chronicles o.t.Sword	dt	89.00
Comm. & Conquer 1	dt	99.00
Contra	dt	99.00
Cool Boarders	dt	89.00
Crash Bandicoot	dt	109.00
Crow: City of Angels	dt	89.00
Crusader - No Remor.	dt	* 89.00
Crypt Killer	dt	99.00
Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	dt	89.00
Descent 2	dt	89.00
Destruction Derby 2	dt	99.00
Discworld 2	dt	* 89.00
Disruptor	dt	79.99
Dragonheart	dt	89.00
Need for Speed 2	dt	* 89.00
Dungeon Keeper	dt	* 89.00
Ecstatica	dt	* 99.00
Excalibur	dt	* 89.00
Exhumed	dt	89.00
Extreme Games 2	dt	* 89.00
F1	dt	99.00
Fifa Soccer 97	dt	84.00
Gene Wars	dt	89.00
In the Hunt	dt	79.99
Independence Day	dt	* 84.00
Int.Superstar Soccer	dt	89.00
Intern. Motocross	dt	89.00
Iron & Blood	dt	79.99
Isnogud	dt	89.00
Last Dynasty	dt	89.99
Legacy of Kain	dt	89.00
Little Big Advent. 2	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	* 89.00
Magic the Gathering	dt	* 89.00
Magic Carpet	dt	89.00
Mechwarrior 2	dt	* 89.00
Mega Man X3	dt	89.00
Myst (kp.dt.)	dt	89.00
Namco Museum Piece 3	dt	79.00
Namco Smash Court T.	dt	89.00
Namco Prime Goal So.	dt	89.00
Nascar Racing 96	dt	89.99
NBA in the Zone 2	dt	99.00
NBA Jam Extreme	dt	79.99
NBA Live 97	dt	89.00
NFL Quarterback '97	dt	79.99
NHL Hockey 97	dt	89.00
Onside Soccer	dt	79.99
Pandemonium	dt	79.99
Perfect Weapon	dt	* 89.00
Pitball	dt	89.00
Player Manager	dt	79.99
Poed	dt	79.99
Porsche Challenge	dt	* 79.99
Power Move P.Wrestl.	dt	79.99
Powerplay Hockey	dt	84.00
Overkill	dt	79.99
Rage Racer	dt	* 109.00
Raging Skies	dt	99.00
Rayman 2	dt	94.00
Re-Loaded	dt	79.99
Rebel Assault 2	dt	89.00
Resident Evil	dt	89.00
Return to Zork	dt	89.00
Road Rage	dt	89.00
Rock'n Roll Racing 2	dt	* 89.00
Sampras Extre. Ten.	dt	89.00
Sim City 2000 kp.dt.	dt	89.00
Soul Edge	dt	* 99.00
Soviet Strike	dt	89.00
Space Jam	dt	89.00
Spiral Saga	dt	* 99.00
Spot Goes to Hollywo	dt	89.00
Street Racer	dt	89.99
Suikoden	dt	99.00
Supersonic Racer	dt	79.99
Syndicate Wars	dt	* 89.00
Tekken 2	dt	99.00
Tempest X3	dt	89.00
Theme Hospital	dt	89.00
Tilt	dt	84.00
Time Commando	dt	89.00
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
Track & Field	dt	99.00
Transport Tycoon	dt	99.00
Tunnel B1	dt	89.99
Twisted Metal 2	dt	89.00
Victory Boxing	dt	89.00
Viewpoint	dt	79.99
Virtual Pool	dt	89.00
Virtual Tennis	dt	84.99
Warhammer Fant.B.	dt	89.00
Wing Commander 4	dt	* 89.00
Wing Commander 3	dt	94.00
Wipe Out 2097	dt	99.00
WWF in Your House	dt	79.99
X2 Project	dt	89.99
X-Com Terror f.t.De.	dt	89.00
X-Men:Children o.t.A	dt	* 84.00
Zork Nemesis	dt	89.00

Sony PSX-Sonderangebote

Spiel		Preis
Air Combat Platinum	dt	49.00
Battle A.Toshinden 1	dt	49.00
Bust a Move 2 Arcade	dt	64.99
Cyberspeed	dt	44.99
Cyberia	dt	69.99
Destruction Derby 1	dt	49.00
Extreme Pinball	dt	44.99
Gex	dt	59.99
Hi Octane (DA)	dt	64.99
Infrarot Joypad PSX	dt	69.00
Parodius Deluxe	dt	39.99
Primal Rage	dt	69.00
Revolution X	dt	49.99
Ridge Racer 1	dt	49.00
Rise of the Robots 2	dt	69.99
Streetfighter Movie	dt	49.00
Tekken 1 Platinum	dt	49.00
Wipe Out 1 Platinum	dt	49.00
Worms	dt	69.99
WWF Arcade	dt	49.99

Sony PSX-Zubehör

Artikel		Preis
Game Buster	dt	79.99
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Joypad JT 403 Contr.	dt	25.00
Verlängerung Joypad	dt	19.99
Link-Kabel PSX	dt	24.99
Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
Memory Card 8 Meg	dt	77.99
Memory Card 24 Meg	dt	89.00
Memory Card PSX	dt	39.99
NeGcon Joypad PSX	dt	84.00
Predator Gun JT 400	dt	69.00
RGB-Scart Kabel Sony	dt	26.99
Sony PSX & Crash Ba.	dt	479.00
Sony PSX o. Spiel	dt	389.00
Memory Card & Pad	dt	89.00

Saturn

Spiel		Preis
Alien Trilogy	uk	89.00
Alien Trilogy	dt	79.99
Batman Forever Coin	dt	79.99
Battle Sport	dt	* 89.00
Battle Monsters	dt	79.99
Blazing Dragons	dt	79.99
Broken Helix	dt	* 99.00
Casper	dt	79.99
Castlevania - Bloodl	dt	89.00
Comm. & Conquer 1	dt	99.00
Crow: City of Angels	dt	89.00
Crusader No Remors.	dt	* 89.00
Cyberia	dt	79.99
Daytona USA Cha.Ed.	dt	99.00
Destruction Derby	dt	84.00
Dragonheart	dt	84.99
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Exhumed	dt	84.99
Fifa Soccer 97	dt	* 89.00
Frankenstein	dt	89.00
Galactic Attack	dt	79.99
Heart of Darkness	dt	99.99
Impact Racing	dt	89.00
Iron Man XO	dt	79.99
Iron & Blood	dt	89.00
Jewels of the Oracle	dt	89.00
John Madden F. 97	dt	89.00
Last Dynasty	dt	89.00
Lemmings 3D	dt	84.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Magic the Gathering	dt	* 89.00
Mr.Bones	dt	* 89.00
NBA Jam Extreme	dt	79.99
NBA Live 97	dt	* 89.00
NHL Hockey 97	dt	89.00
Off World Intercept.	dt	84.00
Powerplay Hockey	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Psychic Force	dt	* 89.00
Rayman 2	dt	* 94.00
Return to Zork	dt	* 89.00
Return Fire	dt	89.00
Rise of the Robots 2	dt	79.99
Road Rash	dt	89.00
Sonic the Fighters	dt	89.99
Soviet Strike	dt	89.00
Space Jam	dt	89.00
Story of Thor 2	dt	89.00
Streetfighter Alpha	dt	79.99
Street Racer	dt	89.00
Streetfighter Alp.2	dt	89.00
Syndicate Wars	dt	* 89.00
Tempest 2000	dt	89.00
Theme Hospital	dt	* 89.00
Tomb Raider	dt	94.00
Tunnel B1	dt	74.99
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtual Baseball	dt	* 89.00
Virtual Pool	dt	* 89.00
Virtua Fighter 2	dt	89.99
Virtua Cop 2	dt	89.00
Virtua Cop + Pistole	dt	139.00
Virtua Cop 2+Pistole	dt	139.00
Waterworld	dt	89.00
WWF in Your House	dt	79.99
WWF Wrestlemania	dt	79.99
Zork Nemesis	dt	* 89.00

Saturn-Sonderangebote

Spiel		Preis
Bubble Bobble	dt	69.99
Bust a Move 2	dt	64.99
Fifa Soccer 96	dt	44.99
Hi Octane (DA)	dt	39.99
NBA Jam Tournament	dt	69.00
Parodius Deluxe	dt	44.99
Revolution X	dt	69.99
Sega Rally	dt	49.00
Shock Wave Assault	dt	39.99
Theme Park (kp.dt.)	dt	44.99
Victory Goal	dt	39.99
Virtua Fighter 1 OEM	dt	34.99
Virtua Racing	dt	39.99
Virtua Fighter Kids	dt	69.99
Worldwide Soccer 97	dt	49.00
X-Men:Children o.t.A	dt	69.99

Saturn-Zubehör

Artikel		Preis
Antennenkabel Saturn	dt	39.00
Game Buster	dt	79.99
Joypad Game Partner	dt	34.00
Memory Card 8 Meg	dt	79.00
Netzkabel für Saturn	dt	9.00
Saturn & Sega Rally	dt	449.00
Saturn+Comm.&Conq.	dt	449.00
Saturn incl. Fifa 96	dt	439.99
Saturn+Rally&WWS 97	dt	429.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	339.00
Universal Adapter	dt	44.99
Verlängerung Joypad	dt	19.00

Händleranfragen erwünscht.

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center

Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1DM = 8 ÖS. Versand für ***Österreich***, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für ***Deutschland***, Fa.PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unseren ***kostenlosen Gesamtkatalog*** mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– / ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München.
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Adidas Powersoccer als 97er-Update

Nahezu unbemerkt tauscht Psygnosis ihre Fußballsimulation gegen eine dezent überarbeitete Fassung aus.

Das Action-Fußball "Adidas Powersoccer" wurde auf Wunsch der französischen Psygnosis-Filiale mit neuen Features versehen. Anders als EA Sports wird die "International '97"-Version jedoch nicht als Neuheit angepriesen, sondern anstelle des Originals an die Händler geliefert.



Die neue 97er-Version von "Adidas Powersoccer" wurde nur leicht verbessert, die Spielspaß-Wertung von 78% ändert sich nicht.

Neu sind die Liga-Teams aus Italien und Spanien, etliche Nationalmannschaften sowie vier versteckte Gag-Crews. Außerdem erwarten Euch ein neuer Turnier-Modus sowie individuelle Veränderungen im Spielverhalten einzelner Mannschaften und andere Detail-Verbesserungen für den Profi-Spieler. Wer nur gelegentlich mit "Adidas Powersoccer" zockt, der muß sich das Update nicht zulegen, hartgesottene Freaks des Psygnosis-Kicks sollten dagegen einen Blick riskieren. Der Preis bleibt (rund 100 Mark), einen günstigen Update-Service (alte Version einschicken, neue Fassung zurückbekommen) gibt's leider nicht.

Programmierer-Playstation jetzt lieferbar

Die Yaroze, ein Entwicklungssystem zum Erstellen eigener Playstation-Software, ist jetzt für jedermann zu haben.

Seit dem 28. Februar kann das Yaroze-Set in Europa bestellt werden, wobei Auslieferung, Service und Beratung ausschließlich über Sony Computer Entertainment Europe in London erfolgen. Die Grundidee des Yaroze-Sets ist, dem C-kundigen Hobbyprogrammierer die Möglichkeit zu eröffnen, Spiele für die Playstation zu entwickeln. Internet-Anbindung hat dabei eine tragende Funktion: Über Sonys Homepage tauschen sich "Yaroze"-Fans aus, stellen Grafiken, Sounds und Routinen zur Verfügung und fachsimpeln in geschlossenen Chatrooms über effiziente Programmierverfahren.

Das komplette Set kostet 550 Pfund (etwa 1400 Mark) und enthält eine schwarze Multinorm-Playstation, zwei Pads, Access-Karte, drei Handbücher in Englisch und die nötigen Kabelverbindungen für den Anschluß an einen PC. Daneben finden sich zwei CDs im Lieferumfang, auf denen umfangreiche PC- bzw. Playstation-Software enthalten ist: Neben R3000C-Compiler, Debugger und Linker stehen Rendering-Libraries, Controller- und Soundroutinen zur Verfügung. Gegen Aufpreis von 90 Pfund (etwa 240 Mark) ist eine Software-Ergänzung namens "Codewarrior" mit verbesserter Software und MAC-Kompatibilität lieferbar. Informationen über Bestellung und Service findet Ihr im WWW unter http://www.scee.sony.co.uk.

Der Anschluß der Playstation erfolgt an einen normalen Fernseher via A/V, mit einem Kabel wird die Verbindung zum PC hergestellt (minimale Hardwareanforderung: 486DX2/66 MHz und ein schneller Internet-Zugang zum Downloaden von Programmroutinen und Grafik- bzw. Sounddaten). Nach dem Compilieren des C-Codes lädt man das Programm in den Hauptspeicher der Playstation und kann mit dem Austesten beginnen. In der Regel ist man auf den 2 MB-Speicherplatz der Konsole beschränkt, nur mit Tricks lassen sich weitere Daten nachladen. Auch das Erstellen eigener CD's wird nicht unterstützt: So können fertige Spiele, würden sie mittels CD-Brenner vervielfältigt, nicht auf gewöhnlichen grauen Playstations abgespielt werden, da der zum Booten benötigte PAL-Security-Code fehlt.

...Sega-Bandai-Fusion: Die Fakten

Der Zusammenschluß der Firmen Sega und Bandai wird am 1. Oktober '97 vollzogen. Die neue Gesellschaft trägt den Namen Sega-Bandai, Ltd. mit Firmensitz in Tokyo. Bandai-Aktien werden zu 0,76 Sega-Bandai-Papieren umgewandelt. Der Geschäftszweck umfaßt u.a. Entwicklung, Vermarktung und Verkauf von Unterhaltungs- und Telekommunikations-Software- und Hardware sowie Spielwaren.



Sony Platinum-Reihe: Klassiker für 50 Mark

Anfang März startet Sony mit der "Playstation Platinum"-Budget-Reihe, die ältere Titel zum attraktiven Preis bietet.

Mit vorerst sechs Spielen ("Ridge Racer", "Tekken", "BA Toshinden", "Air Combat", "Destruction Derby" und "Wipeout") in neuer, auffälliger Platin-Verpackung will Sony die älteren Top-Titel neu beleben. Bis Jahresende sind ca. 30 Titel geplant, auch Fremdhersteller werden ermuntert, eigene Spiele unter dem "Platinum"-Label zu veröffentlichen.

Just! a Pad - Das Joyboard

Peripherie-Lieferant Just! bietet einen preiswerten Playstation-Joystick an.



"Just! a Pad"-Board: Dem etwas schwammigen Joystick fehlen die Mikroschalter.

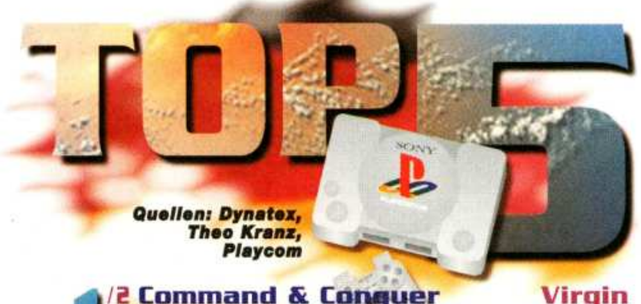
Die Feuerknöpfe sind an einem drehbaren Ring angebracht, der je nach benötigter Belegung in die passende Stellung gebracht werden kann. Zusätzlich läßt sich für jeden Knopf Dauer- und Autofeuer einstellen sowie eine Zeitlupenfunktion aktivieren. Der Stick ist für knapp 60 Mark im Handel erhältlich.

"Legacy of Kain"- Verlosung

Mit einer Verlosung von fünf "Legacy of Kain"-Überraschungspaketen feiern BMG und MAN!AC die Veröffentlichung der deutschen "Legacy of Kain"-Version im März. Schickt einfach eine Postkarte an Cybermedia Verlag, Stichwort: "Vampir", Wallbergstr. 10, 86415 Mering. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Endlich dürfen Vampire auf deutsch zur Blutjagd aufbrechen. (Test in MAN!AC 1/97)



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

1 /2 **Command & Conquer** — Virgin
Gnadenlos: Das hektische Echtzeit-Spektakel verleitet selbst die Meringer Pazifistengruppe zu einem Spielchen.

2 /3 **Destruction Derby 2** — Psygnosis
Berauscht: Im Geschwindigkeitswahn auf den Reflections-Speedways. Leider erblickt Ihr nur selten einen vorbeizischenden Kollegen.

3 / - **NBA Live '97** — Electronic Arts
Sportiv: Garantiert Toon-freies Basketball, bei dem auch keine außerirdischen Monstars den Blick auf den Korb versperren.

4 /1 **Tomb Raider** — Eidos
Anzüglich: Zwar kann Lara im Gegensatz zu Eurer Freundin in 2.000 Positionen bewegt werden, andererseits gibt's viele Dinge, die sie nicht kann...

5 / - **NHL '97** — Electronic Arts
Eisig: Während draußen erste Blümelein sprießen, balgen sich im Wohnzimmer NHL-Fans auf kaltem Eis um den Puck.



Arcade-Stick für die Playstation

Namco hat ein Herz für Beat'em-Up- und Baller-Fans: Das robuste Joyboard erscheint in Deutschland über Sony.

Nichts gegen das Playstation-Pad, aber für zünftige Keilereien und nervenaufreibende Weltraum-Action braucht man schon einen knackigen Steuerknüppel. Namcos Arcade-Stick basiert auf Spielhallentechnik und entpuppt sich schon nach kurzem Probespielen als hervorragend verarbeiteter Controller. Der Mikroschalter-Joystick liegt prima in der Hand, steuert präzise und gefühlvoll. Auch die sechs großflächigen Feuertasten (die vier Standard-Buttons sowie R1 und R2) haben einen guten Druckpunkt und eignen sich optimal für "Track & Field"-typischen Feuerknopf-Schnelldruck. Lediglich die L1- und L2-Taster sowie Select und Start sind als winzige Knöpfchen in das schwere Metall-Gehäuse eingelassen.



Der Namco-Arcade-Stick: Hervorragend geeignet für Prügel- und Actionspiele.

Farbige Sony-Pads

Im Multi-Color-Design dürfen jetzt auch Playstation-Fans spielen.

Mit den farbigen Pads erwerbt Ihr zum Original-Pad fast identische Joypads ohne Zusatzfunktionen. Erhältlich sind sie für 40 Mark u.a. bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000. Außerdem können Saturn-Besitzer mit "Virtual On"-Faible hier für knapp 130 Mark einen Import-Stick erwerben, mit dem man die Roboter-Klopper wie in der Spielhalle steuert.



Für nur knapp 40 Mark sind die farbigen Playstation-Pads eine lohnenswerte Anschaffung.



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

1 /1 **Tomb Raider** — Eidos
Erfolgreich: Auf dem Saturn erfreut sich die gelenkige Archäologin Lara weiterhin ungebrochener Beliebtheit.

2 /2 **Command & Conquer** — Virgin
Militärisch: Das Armee-1x1 erlernt Ihr nirgends unterhaltsamer als im NOD-Befehlsbunker. Siegen oder sterben – Ihr habt die Wahl.

3 /- **Dark Saviour** — Sega
Dreidimensional: Der pixelige Ausflug in's Abenteuerland überrascht mit unvermittelten Beat'em-Up-Einlagen.



4 /5 **Virtua Cop 2** — Sega
Furios: Die Drei von der Schießstelle sind ein Garant für nervenaufreibende Nachmittage und unterhalten vor allem darbende Paintballer.



5 /3 **Daytona CCE** — Sega
Quietschiebendig: Fehlender Link-Modus, ansonsten ist die PAL-Version von Sega's Klassiker der kürzlich erschienenen Japan-Fassung ebenbürtig.

Was lange währt, wird gut: Final Fantasy 7

Square beglückte am 31. Januar die Playstation-Abenteurer – zwei Millionen "FF 7"-CDs waren sofort verkauft.

Während vergangene "Final Fantasy"-Abenteuer Euch mit fröhlich-bunten Fantasy-Landschaften empfingen, hält Euch "Final Fantasy 7" mit düsteren Industriehallen in einem erkalteten Technozeitalter in Atem: Als Untergrundkämpfer der Zukunft beginnt Ihr Euer Abenteuer in einer gigantischen Stahlmetropole. Mit einer gewagten Sabotagemission startet Ihr Eure Karriere als Nationalheld, um Recht und Freiheit wiederherzustellen.



Plausch im Fahrstuhl: Nur bei Dialogen und Storyszenen treten Euch Eure Kumpane gegenüber.

Anders als in vergangenen Abenteuern schreitet Ihr als Polygonkrieger mit Euren Kumpanen durch eine komplett gerenderte 3D-Welt, die mit animierten Nebel- und Feuereffekten besonders plastisch wirkt. Für atmosphärische Dichte sorgen auch die ulkigen Gebärden und die Mimik Eurer Helden: Wütende Krieger fuchteln drohend mit der Waffe herum und stampfen energisch auf den Boden, gelangweilte Zeitgenossen sitzen unbeteiligt in der Ecke und wippen mit dem Fuß zur heroischen Hintergrundmusik. Auf Geschicklichkeitstests wie Hüpfsequenzen wurde verzichtet, Sprünge über eingestürzte Brückenstellen und Klettereien übernehmen Eure Charaktere von allein. Auf Eurem Weg durch U-Bahnschächte, Terroristenlager und Geheimgänge fallen grimmige Monster und niederträchtiges Wachpersonal per Zufall über Euch her: Am Echtzeitrunden-Kampfsystem hat sich dabei spielerisch nur wenig geändert. Aus einer Zufallsperspektive vermöbelt Ihr Eure Gegenüber mit Schwert, MG und Magiezauber, neu ist jedoch der "Limit Break": Hat einer Eurer Helden einige Hiebe zuviel eingesteckt, wird er stinksauer und lehrt den Feind mit einem krachenden Specialmove das Fürchten. Die PAL-Version von "FF 7" ist für den Herbst angekündigt.

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000)



Da geht's lang: Stimmungsvolle Kamerafahrten wechseln mit übersichtlichen Perspektiven.



Hoffentlich Allianz-versichert: Die MAN!AC-Helden Olli und Waltz kassieren eine satte Laser-Breitseite.

...Sony kündigt Action-RPG an
Mit "Alundra" versucht Sony Japan, eine Lücke im Software-Angebot zu füllen. Ihr verfolgt die Abenteuer des Helden Alundra, der die Macht besitzt, in die Träume anderer Menschen einzudringen. Eine 7.000 Bildschirme große Welt voller Rätsel erwartet Euren Besuch. Die Veröffentlichung von "Alundra" ist für das Frühjahr geplant, wann der "Zelda"-inspirierte Titel nach Deutschland kommt, ist noch ungewiß.

...3DO goes Nintendo
Der frühere Hardware-Hersteller 3DO-Company wird noch dieses Jahr Spiele für die Playstation und das Nintendo 64 veröffentlichen. Terry Schmid, Chef der Finanzabteilung, sprach in einem Interview von zwölf geplanten Titeln. Drei davon, darunter eine 64-Bit-Version des futuristischen 3DO-Sportspiels "Battle Sport", sollen für das N64 kommen. Kurioserweise sprach Firmenchef Trip Hawkins vor Monaten davon, daß "die 32-Bit-Generation tot sei".

Battlestations

Electronic Arts für Playstation & Saturn, ab April in Deutschland



Feuer frei: Ihr steuert mit Eurem angeschlagenen Zerstörer (unten) einen massigeren Flugzeugträger an.

Electronic Arts kombiniert die boomende Echtzeit-Strategie mit Arcade-Schlachten. Als Admiral eine neuzeitlichen Flotte lotst Ihr Flugzeugträger, U-Boote und andere Schlachtschiffe über den taktischen Manöver-Bildschirm. Ihr beobachtet Eure Formationen von oben, nautische Scanner-Instrumente helfen bei der Orientierung und warnen Euch mit "Pieps"-Tönen vor feindlichen Flotten-Verbänden. Schippern zwei "Battlestations" nach diffizilen Echtzeit-Manövern in denselben Quadranten, eröffnen die beiden Hochseegiganten das Feuer: Ihr wechselt vom Strategie-Menü in den dreidimensionalen Action-Modus, Kameraschwenks und flotte Zooms lichten Eure Polygon-Riesen aus dem dramatischsten Blickwinkel ab. Anstatt Eure schwerfällige Stahlschaluppe mit Menü-Optionen zur günstigsten Position zu navigieren, versenkt Ihr Euren Widersacher mit simplen Pad-Kommandos: Ein Steuerkreuzschlenker nach rechts oder links, und der Navy-Klotz ändert wie seine handlicheren Shoot'em-Up-Kollegen den Kurs. Ein giftgrünes Fadenkreuz signalisiert Eurem Kommandanten, ob das Feindschiff in Schußweite ist. Gebt Ihr den Feuerbefehl zu früh, plumpst die volle Breitseite ins Wasser. Nur wer geduldig seine Waffensysteme ausrichtet und das Fadenkreuz präzise justiert, landet eine Trefferserie: Das gegnerische Deck verschwindet unter einer transparenten Rauchwolke und wird von glühenden Bitmap-Explosionen durchgeschüttelt. Während sich 2D-Winzlinge und kreischende Matrosen zu den Haifischen gesellen, geht Euer Kapitän zur Großoffensive über: Ein Button-Druck böllert dem sinkenden Gegner eine Torpedosalve vor den Bug, startet eine Schwadron Düsenjet-Miniaturen vom Trägerdeck oder jagt Suchraketen in den gegnerischen Rumpf.





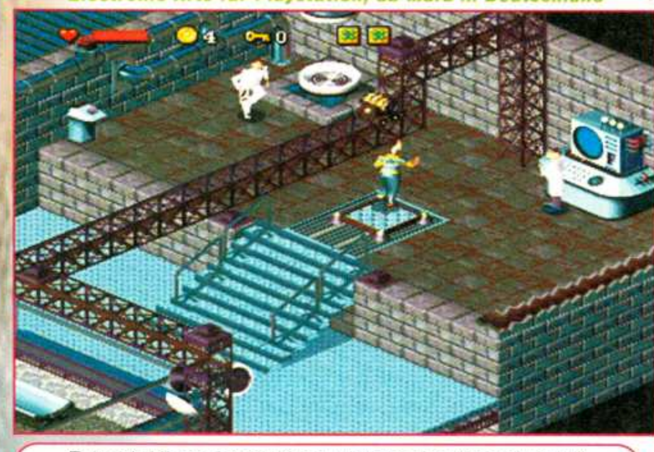
Wer kein Flottenkommando übernehmen will (links), wählt im Arcade-Modus einzelne Action-Gegner.



Scanner-Navigation: Ihr laßt ein beliebiges Schiffsmodell vom Stapel und schippert durch eine umkämpfte Echtzeit-Enge.

Little Big Adventure

Electronic Arts für Playstation, ab März in Deutschland



Echtzeit-Klopperei mit Knastwärtern: Euer Charakter will aus dem Hightech-Verlies eines fiesen Diktators flüchten.

Rund drei Jahre nach dem PC-Release von "Little Big Adventure" setzt Electronic Arts den isometrischen Abenteuer-Pionier für die Playstation um: Wie im PC-Vorbild sind die Render-Charaktere und FMV-Akteure aus geometrischen Gliedmaßen zusammengebastelt, Baukasten-Look und verträumter Hintergrund verleihen dem französischen Action-Adventure ein naives Bilderbuchflair. Statt Euren Helden mit dem bei PC-Umsetzungen obligatorischen Mauspfeil zu steuern, wählt Ihr mit Links- und Rechtstasten unterschiedliche Kontrollmodi, um per Knopfdruck drauflos zu schlagen, herumzustöbern und auf Erhebungen zu hüpfen.



Intro-Trauma: Euer Held schwelgt in mystischen Fantasien.

Darklight Conflict

Electronic Arts für Playstation, ab Frühsommer in Deutschland



Außenperspektive: Hier rast Ihr durch einen grafisch beeindruckend dargestellten Hyperspace-Tunnel.

Weltraum-Drama: Nachdem Ihr von außerirdischer DNA infiziert wurdet, hat Euch die Erdregierung als milde Gabe für die Fieslinge aus dem All geopfert. Dort fristet Ihr Euer Dasein als Kampfpilot, der fremde Welten erobert. Doch tief im Inneren plant Ihr Eure Rückkehr zur Erde... "Darklight Conflict" präsentiert sich als reinrassiges 3D-Weltraum-Ballerspiel, bei dem Ihr in Eurem schildbestückten Raumer mit Lasern, Partikelkanonen und Lock-On-Raketen feindlichen Patrouillen einheizt. Mehrere Sichtperspektiven (u.a. aus dem Cockpit und verschiedenen Außenansichten) sorgen für Übersicht im Gefecht.

Blick aus dem Cockpit ins galaktische Feindesland.

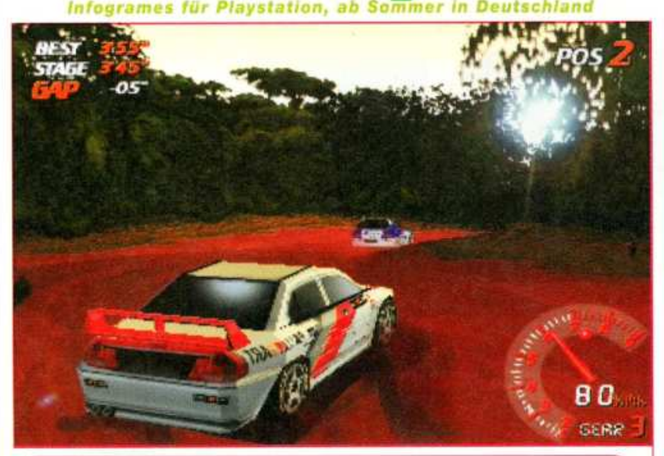






V-Rally

Infogrames für Playstation, ab Sommer in Deutschland



Drifts in Afrika: Ihr rast mit einem von acht Fahrzeugen durch die reizvollsten Rallye-Kurse der Welt.

Mit dem Versprechen, nicht vorgegebene Programmier-Libraries, sondern eigenentwickelte Routinen zur vollen Ausnutzung der Playstation zu verwenden, macht die "V-Rally" des französischen Herstellers Infogrames neugierig. Tatsächlich lesen sich die Features beeindruckend: Mit 45 vorgegebenen Kursen und der Option, eigene Kurse im Strecken-Editor zu basteln, werden all jene zufriedengestellt, die bei anderen Rennspielen über Streckenmangel schimpfen. Dank der Möglichkeit, sowohl im horizontal als auch vertikal gesplitteten Bildschirm gegeneinander anzutreten, bietet der Herausforderer von "Sega Rally" mehr Vielfalt. Doch damit ist die Liste der Erweiterungen noch lange nicht beendet. Ihr tretet in neun verschiedenen Rallyes pro Championship-Modus an und fahrt auch noch während unterschiedlicher Tages- und Nachtzeiten. Wechselnde Wetterbedingungen machen die Rally nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch zur Höllenfahrt: Nebel, Schnee und prasselnder Regen verlangen Euch unterschiedliche Fahrstrategien ab. Besitzt Ihr ein Link-Kabel und genügend Konsolen, dürfen bis zu vier Spieler zusammen antreten. Ihr wählt unter insgesamt acht Fahrzeugen: So stehen u.a. modifizierte Modelle der Typen Ford Escort, Nissan Sunny, Renault Maxi Megane, Subaru Impreza und Mitsubishi Lancer in der "V-Rally"-Garage. Damit Ihr nicht überraschend überholt werdet, riskiert Ihr während der Fahrt einen Blick aus den Fenstern nach links, rechts und hinten, um ständig über die Konkurrenz-Situation informiert zu bleiben. Während der Fahrt berichtet Euch der Beifahrer akustisch über herannahende Kurven, auch an eine Replay-Funktion wurde gedacht. Bereits in der nächsten MAN!AC schildern wir Euch unsere ersten Fahreindrücke zum ambitionierten Rallye-Projekt.



Bisher einzigartige Lichteffekte würzen die Nachtfahrten mit grafischer Perfektion.



Wagenwahl: Daten erleichtern Euch die Entscheidung.



Split-Screen-Option: Ihr entscheidet, ob Ihr im horizontal oder vertikal geteilten Bild spielt.



Micromachines V3

Codemasters für Playstation, ab Frühsommer in Deutschland



It's Tea-Time, Sir: Ihr habt keine Zeit und nur Augen für das Zuckerdosen-Hindernis nach der Linkskurve.

Langsam, aber sicher rollen Codemasters' Mini-Flitzer zum 32-Bit-Start. In "Micromachines V3" tollen bewaffnete Mikro-Panzer, -Autos und -Boote in allerlei zu anderen Zwecken gedachten Rennstrecken herum: Im Polygon-Klassenzimmer beispielsweise brabbeln vorlaute Schulkinder vor sich hin, während Ihr auf Linealen von Tisch zu Tisch rast und dem Gemenge vor dem Geo-Dreieck ausweicht. Euren Gasfuß-Aktionen folgt eine Kamera, bleibt einer der Fahrer zurück, zoomt die Ansicht weiter weg. In vielfältigen Optionen dürft Ihr an Zeitfahr-Wettbewerben teilnehmen, Duelle ausfechten und fetzige Mikro-Multispieler-Meetings (bis zu acht Fahrer) organisieren.



Ihr geht auf's Ganze und schürt über die Baguette-Brücke.



Jonah Lomu Rugby

Codemasters für Playstation, ab April in Deutschland



Eine Ansammlung wütender Defensiv-Spieler jagt dem Stürmer hinterher – hoffentlich unfallversichert!

Mit dem vom Rugby-Profi Jonah Lomu autorisierten Playstation-"Rugby" erwischt Codemasters uns MAN!ACs sportlich auf dem falschen Fuß, doch das von Rage entwickelte Spiel ist mit seinen flüssig zoomenden Polygon-Stadien zumindest grafisch recht ansehnlich. Was sich spielerisch hinter dem rabiaten "Dutzende Bitmap-Hünen jagen einen lederballtragenden Stürmer"-Konzept verbirgt, können wir Euch (noch) nicht verraten – eine entfernte Ähnlichkeit mit American Football springt einem jedoch schon in's Auge. Freut Euch auf den Test in einer der nächsten Ausgaben – falls bis dahin ein MAN!AC die offiziellen Rugby-Regeln kennt!

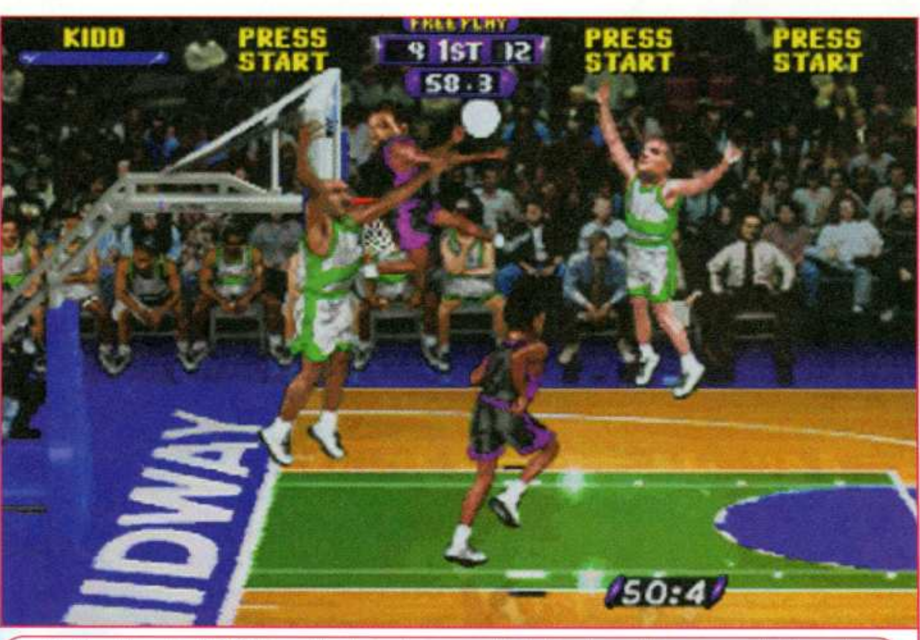


Team-Statistiken: Selbst Deutschland hat eine Mannschaft.



•••DVD-Start: Anfang Februar hat das DVD-Zeitalter in Deutschland begonnen. Der erste Player, den Ihr im Handel findet, ist der DVD A100 von Panasonic, den Ihr Euch für knapp 1400 Mark in's Wohnzimmer stellen könnt. An Software ist bisher nur Terry Gilliam's "12 Monkeys", der als erster PAL-DVD-Spielfilm von Panasonic und Concorde-Video produziert wurde, lieferbar, doch weitere Scheiben sollen in Kürze folgen.





Die Dunkings bei "NBA Hangtime" sind zwar spektakulär, aber nicht ganz so abstrus wie bei "NBA Jam Extreme" auf den 32-Bittern.



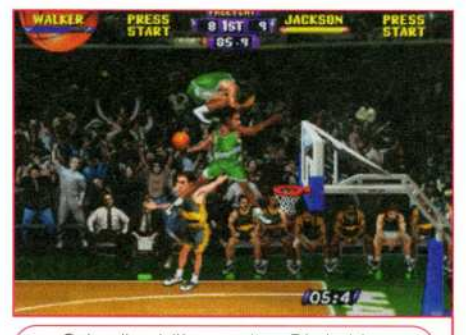
Die NBA-Persönlichkeiten sind in sechs Kategorien bewertet. Jedes Team ist mit fünf Spielern vertreten.



Noch darf er spielen – wo sitzt der nächste Journalist? Rodman und seine Kollegen im Bighead-Modus.

NBA Hangtime

N64 In der 32-Bit-Arena hat Acclaim das Veröffentlichungsrennen gegen Midway gewonnen und ihr „NBA Jam"-Update vor einigen Monaten ausgeliefert. Auf dem N64 ist von dem Polygon-Dunk „NBA Jam Extreme" weit und breit nichts zu sehen, dafür stapeln sich in den US-Geschäften bereits „NBA Hangtime"-Module. Midway's Action-Basketball orientiert sich spielerisch stark am „NBA Jam"-Vorgänger und setzt auch grafisch auf traditionelle Techniken.
Auf dem horizontal scrollenden Platz tummeln sich zwei Spieler pro Team, die allesamt auf menschliche Korbleger hören. Sind ausnahmsweise keine vier Joypads angestöpselt, springt der Computer ein. Die überdimensionalen Basketball-Cracks wählt Ihr aus den offiziellen NBA-Mannschaften, die mit ihren besten Profis vertreten sind – Rodman spielt diesmal übrigens mit grünem Haupthaar. Solltet Ihr die NBA-Statistiken gerade nicht im Kopf haben, könnt Ihr Stärken und Schwächen aller Spieler anhand von Balkendiagrammen in verschiedenen Kategorien ablesen. Ergibt sich gar der unwahrscheinliche Fall, daß Euch keiner der millionenschweren Egozentriker zusagt, bastelt Ihr mit dem „Create a Player"-Editor Euren eigenen Superstar. Je erfolgreicher Ihr spielt, desto mehr Talentpunkte dürft Ihr Eurem Zögling verpassen. Leider ist mit dieser Frankenstein-Werkstatt die Options-Palette von „NBA Hangtime" erschöpft – sieht man mal von der Wahl zwischen Freundschaftsspiel und Turnier ab. In den überschaubaren Menüs legt Ihr lediglich die Joypad-Belegung fest, justiert die Audio-Einstellungen und entscheidet Euch für oder gegen den Bighead-Modus.
Auf dem Platz zählen dann die bekannten Tugenden: Trotz weniger Steuer-Kommandos (passen, werfen, blocken, Ball stibitzen, Turbo) entwickelt sich ein packendes, taktisch gewürztes Dunking-Festival mit etlichen neuen Special-FX-Slams. Das kollegiale Teamwork mit peppigem Alley-Oops- und Doubledunk-Zauber kommt dabei nicht zu kurz. Das Geschehen wird konsequent von der Seite gezeigt, andere Blickwinkel sind tabu. Dafür laufen Eure Jungs nach mehreren erfolgreichen Würfen heiß und agieren mit noch mehr Selbstbewußtsein – immerhin sind sie „on fire".
Anders als bei der intelligent und liebevoll aufgepeppten Automaten-Adaption „Wayne Gretzky's 3D-Hockey" hielt es Midway hier nicht für nötig, zusätzliche Spielmodi einzubauen, die zu Hause mehr Sinn machen als im Arcade-Bunker. Größeres Spielfeld, mehr Akteure pro Team, einen Simulations-lastigeren Spielmodus, andere Wettbewerbe wie 3-Punkte-Shootouts – Fehlanzeige. „NBA Hangtime" ist unbestritten ein erstklassiges Action-Basketball, das aus wenigen Elementen unglaublich viel Spielspaß zaubert. Sieht man aber von ein paar Farbschattierungen und größeren Sprites ab, drängt sich kein gewaltiger qualitativer Unterschied zum Original-"NBA Jam" für Mega Drive und Super Nintendo auf. Basketball-Fans, die keinen der Vorgänger besitzen (oder sie bereits verkauft haben), dürfen zuschlagen und mit einem guten Fun-Basketball samt hoher Gruppendynamik glücklich werden. Allerdings muß man sich mit Minimal-Optionen und altbackener Optik zufriedengeben.
32-Bit-Kundschaft muß übrigens nicht verzagen: Playstation- und Saturn-Umsetzungen folgen in Kürze. *mg*



Schneller, höher, weiter: Die beiden grünbeleibten Angreifer überbieten sich in artistischen Slamdunk-Verrenkungen.





Business as usual: Ihr dürft eigene Spieler basteln (links), erhaltet die berüchtigten "Coaching Tips" und werdet mit minimalen Optionen und simpler Steuerung abgespeist.





NINTENDO 64
TUROK - DINOSAUR HUNTER



PLAYSTATION
BIOHAZARD II



PLAYSTATION
PORSCHE CHALLENGE

Beispiel 1: NINTENDO 64
+ Super Mario 64
+ Pilotwings 64
+ 2tes Joypad

DM 32.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sony Playstation
+ Memory Card
+ 2tes Joypad
+ Spiel für 99.90

DM 29.- monatlich bei 24 Monaten

▶ARJAY-FINANZIERUNG◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

ARJAY GAMES ONLINE

INTERNET
Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.

http://www.arjay-games.de

PLAYSTATION	
Grundgerät dt	388.00
Umbau für US/JP-Import-CD´s durch unsere eigene Werkstatt mit Garantie	99.90
Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung	59.90
(Es wird ein RGB-Kabel benötigt)	
Game Buster dt	99.90
Game Buster PC-Karte dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card (farbig)	39.90
Memory Card (Sony)	49.90
Memory Card (8MEG)	79.90
Memory Card (24MEG!!)	119.90
Namco-Arcade-Stick	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90

PLAYSTATION	
Porsche Challenge dt	84.90
Rage Racer us	119.90
Rebel Assault II dt	99.90
Resident Evil dt	89.90
Riot dt	89.90
Sentient dt	99.90
Sim City 2000 dt	89.90
Soul Blade us	119.90
Speedster dt	89.90
Spot g.t. Hollywood us	*49.90
Suikoden us	99.90
Tekken II dt	104.90
Tenka dt	99.90
Time Crisis jp	149.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tobal No. 2 jp	149.90
Tomb Raider dt	89.90
Total NBA 97 dt	84.90
Wing Commander IV dt	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA &JP	

NINTENDO 64	
Grundgerät dt	399.00
Joypad dt	59.90
Antennenkabel dt	49.90
Pilotwings 64 dt	119.90
Shadows o.t. Empire dt	139.90
Super Mario 64 dt	99.90
Turok dt	159.90
Waveracer dt	99.90

SUPER NES	
Lost Vikings II dt	109.90
Lufia II dt	119.90
Umbau 50/60Hz	79.90

SPIELEBERATER/MAGAZINE	
EDGE uk	17.00
Official PSX Magazin uk	25.00
Legacy of Kain us	29.90
Tomb Raider us	*24.90
Tomb Raider dt	29.90
Shadow of the Empire us	29.90

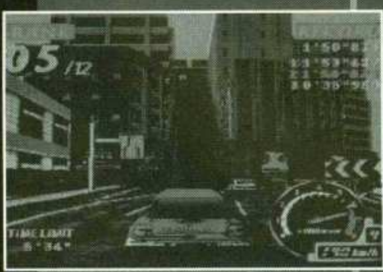
ARJAY GET YOUR GAMES
0221·121067



PLAYSTATION
SOUL BLADE



SATURN
MANX TT - SUPER BIKE



PLAYSTATION
RAGE RACER

PLAYSTATION	
4-4-2-Fußball dt	89.90
A.IV Evolution Global dt	89.90
Adidas-Soccer 2 Int. dt	99.90
Baphomets Fluch dt	89.90
Bedlam dt	89.90
Blast Chamber dt	99.90
Bushido Blade jp	149.90
Carnage Heat dt	89.90
City of Lost Children dt	89.90
Command&Conquer dt	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Crusader: No Remorse dt	89.90
Destruction Derby II dt	99.90
Disruptor dt	99.90
Dragonheart dt	99.90
Exhumed dt	89.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Final Fantasy VII jp	199.90
Formula 1 dt	99.90
Gun (Predator)	79.90
Hex Hex dt	89.90
Int. Superstar Soccer dt.	89.90
Jet Rider dt	89.90
Legacy of Kain dt	89.90
Megaman X3 dt	89.90
Monster Trucks dt	99.90
NBA Hangtime dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Live 97 dt	89.90
NHL-Faceoff 97 dt	89.90
NHL-Hockey 97 dt	89.90
NHL-Powerplayhockey dt	89.90
Player Manager dt	*79.90

SATURN	
Grundgerät dt	399.00
Game Buster	89.90
Adapter für Import-CD´s	59.90
4-4-2-Fußball dt	89.90
Amok dt	89.90
Andretti Racing dt	99.90
Area 51 dt	89.90
Bedlam dt	84.90
Bug Too dt	89.90
Crusader no Remorse dt	99.90
Dark Savior dt	89.90
Daytona CCE dt	99.90
Daytona jp (linkbar!)	129.90
Die Hard Arcade dt	99.90
Dragonforce us	129.90
Elevator Action Returns	129.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighters Mega Mix us	119.90
Grid Run dt	94.90
Heart of Darkness dt	99.90
Hex Hex dt	84.90
Impact Racing dt	89.90
Manx TT dt	109.90
Manic Karts dt	89.90
NHL-Hockey 97 dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Kuäick dt	99.90
Scorcher dt	89.90
Sonic 3D dt	99.90
Soviet Strike dt	89.90
Streetfighter Alpha II dt	89.90
Tomb Raider dt	99.90
Virt. Cop II inkl. Gun	149.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

INTERNETADRESSE
http://www.arjay-games.de

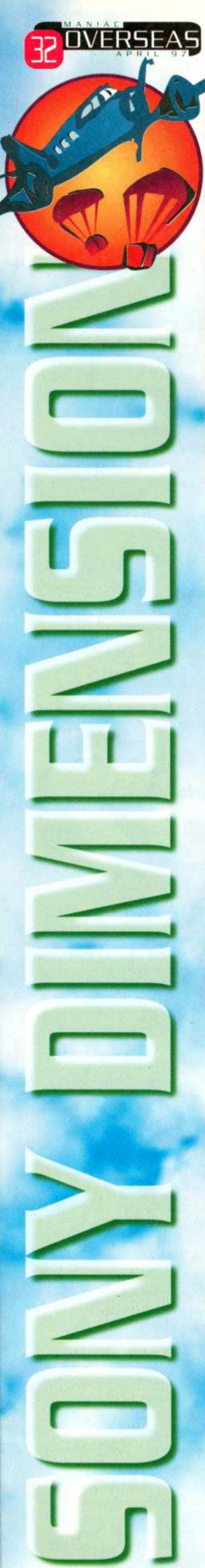
UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten (Angebot solange Vorrat reicht). Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert (nur Software) von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342





Nächtlicher Ausflug: Ihr dürft sowohl Wetter- und Lichtverhältnisse einstellen als auch die Kurse links- und rechtsherum befahren.



Die übersichtliche Heli-Perspektive spielt sich etwas schwammig, Ihr seid allerdings vor Überholern gewarnt.


Wo geht's lang? Der Story-Modus beglückt Euch mit viel Japan-Blabla und einigen PS-Duellen.

MAX Power Drift

PS Let's drift again: Beim "MAX"-Rennen geht Ihr mit frei konfigurierbaren Sportwagen fünf verschiedener Leistungsklassen an den Start. Neben der Farbgebung fummelt Ihr vor allem an Federung, Getriebe-Abstimmung und Reifentyp herum. Habt Ihr Euren Traumwagen zusammengeschraubt, mietet Ihr eine Memory-Card-Garage, um auch bei späteren Wettbewerben von Euren Ingenieurs-Ergüssen zu profitieren.


So ein Mist: In der Ego-Ansicht könnt Ihr Sterne zählen – was auf der Straße passiert, seht Ihr kaum.

Die fünf Kurse sind mit Tunnels, Polygon-Baumreihen und gelegentlichen Drive-Ins gesegnet und werden nach Wunsch in beiden Richtungen befahren. Trotz des recht schmucklosen Eindrucks überzeugt die Grafik durch dynamische Animationen, Ruckeleien wußten die "MAX"-Macher zu vermeiden. Schlüssel zur Pole Position ist, wie der Titel schon andeutet, das realistisch simulierte Schleuderverhalten der Renner. Je nach Wagentyp nehmt Ihr auch enge Kurven mit kurzem Anbremsen ohne Bandenkontakt. Leider ist die Ego-Perspektive wegen der viel zu flachen Ansicht für die Katz, meist erkennt Ihr Streckenverlauf und andere Karossen nur im unteren Bildschirmviertel. Mit den beiden Verfolgungs-Ansichten steuern sich die "MAX"-Flitzer nach etwas Übung jedoch gut. Habt Ihr von Einzelrennen und Solo-Zeitfahrten genug, wählt Ihr entweder den Story-Modus mit japanischen Texten (Ihr nehmt Herausforderungen pubertierender Halbstarker an) oder holt Euch einen Kumpel an's Pad: Wahlweise im Horizontal- oder Vertikal-Splitscreen fahrt Ihr um den Sieg. Zwar baut sich so die Strecke etwas später auf, doch flüssig bleibt's auch hier. Leider haben die japanischen Designer aufwendige Streckenverzierungen und Gimmicks vergessen: So kurvt Ihr zwar anfangs bemüht durch die kargen Waldhügel, doch zur langfristigen Motivation reicht das nicht. Witzige Fahrtechniken und das bemühte Werkstatt-Drumherum amüsieren kurz, aber nach einigen Stunden habt Ihr das monotone Renngeschehen satt und widmet Euch wieder der "Rage Racer"-Adrenalinschlacht. *cb*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000


Rally für Arme: Auf driftfreudigem Untergrund schliddert Ihr durch die weitläufige Waldszenerie.



Gerade noch abgefangen: Eine Gummi-Spur kündet von der hektischen Bremsaktion. Jetzt nur nicht in den Sonntagsfahrer vor Euch krachen...



HERSTELLER
Atlus
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
nicht geplant

Drift-intensives Gerase auf fünf schmucklosen Polygon-Kursen: Trotz Tuning- und Story-Optionen ein kurzes Vergnügen.

Jetzt abonnieren:

MAN!AC-Jahresabo mit Bo

MAN!AC-JAHRESABO
12 Ausgaben am Stück: Videospiel-Wissen auf über 1.200 Seiten. Alle Spiele im Test, alle Cheats für mehr Power.

+ CHRISTMAS NIGHTS CD
Mit der ersten MAN!AC erhaltet Ihr Segas "Christmas Nights"-CD für den Saturn: Neue, spielbare Levels zum Traum-Titel.



+ STAR GLADIATOR DEMO-CD
Mit im Bonus-Paket: Spielbares "Star Gladiator"-Demo für die Playstation.





+ MAN!AC T-SHIRT
Das Beste zum Schluß: Jeder Neu-Abonnent erhält unser T-Shirt.



Mit dem MAN!AC-Abo liegt Ihr immer richtig:

Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Wenn die Postkarte fehlt, schickt Ihr das Coupon an:

Cybermedia GmbH •
Aboservice •
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.





nus-Paket zum Sonderpreis

✓ JA, ICH WILL SPAREN

✓ JA, ICH WILL SCHNELLER INFORMIERT SEIN!

✓ JA, ICH WILL WAS GESCHENKT HABEN!

Mann, bin ich clever!



SONY DIMENSION


Hecktreffer: Kaum habt Ihr den ersten Panzer (oben) angepeilt, fällt Euch sein Zwillingsgeschütz in den Rücken.




Riesenrotor mit Rückwärtsgang: Der Helikopter-Pilot zwingt seine Maschine in einen zerklüfteten Canyon.

Ray Tracers

Arcade-Spezialist Taito hat "Chase HQ" aus dem Automaten-Archiv gekramt und das antike Rumble-Racing-Konzept mit futuristischem Nippon-Appeal aufgepeppt: Der "Ray Tracer"-Cop rauscht mit einem von vier robusten High-Tech-Vehikeln durch die Pampa, braust über Highways in japanischen Science-fiction-Metropolen und legt sich mit waffenstarrenden PS-Gangs an. Wo der Gauner von heute auf herkömmliche Projektile oder die gemeine Bazooka angewiesen ist, verschanzen sich die Schurken von übermorgen in klotzigen Mech-Mobilen oder hochgerüsteten Luxus-Karossen. Die Syndikatsbosse rauschen mit gewagt gestylten Helikoptern sowie Düsenjets über den Parcours und nehmen Euch im Tiefflug aufs Korn.
Während Euch die 3D-Rabauken mit glühenden Plasma-Partikeln und Laser-Salven eindecken, kontert Euer Anime-Charakter mit geschickten Ausweichmanövern sowie robuster Karosserie: Ihr brettert in gewohnter Rennspiel-Tradition über einen von sechs Kursen, driftet durch eine Kurve nach der anderen und beschleunigt auf geraden Streckenabschnitten mit einem transparenten Afterburner-Ausstoß. Euer Crash-Vehikel donnert mit kreischendem Motor über den Texture-Asphalt, drängt seinen Widersacher ab und rammt dem Fiesling mit Vollgas Kotflügel oder Türen ein.
Wer auf Einsteiger-freundliche Beschleunigung oder auf eine handliche Übersetzung verzichtet, entscheidet sich für den Killerwagen von Anime-Dandy Spanker oder Stiernacken Buffalo. Während Highway-Schönheit Lynx und der rasende Hawk nur Blechschäden verursachen und die Gegner mit Schlenkern austricksen, fahren die beiden Racing-Rowdies ihre Opfer zu Schrott – ein, zwei Volltreffer, und der Edelschlitten verschwindet in einer glühenden Bitmap-Wolke. Ob außer der grellen Explosion noch Straßen-Laternen, Scheinwerfer-Flutlicht oder andere Light-Sourcing-Quellen zu berechnen sind, ist den rasenden "Ray Tracers"-Routinen einerlei – Euer Vehikel sowie sämtliche Lastzüge, Panzer und sonstige Stahl-Monstrositäten rasen mit halsbrecherischer Geschwindigkeit über den Parcours. Die spärlich gesähten Clipping-Patzer fallen unter Hochgeschwindigkeitsdroge und Karambolage-Rausch kaum ins Auge – Ihr habt alle Finger voll zu tun, Euer Auto-Projektil durch eine Effekt-Orgie nach der anderen zu dirigieren und ausgeschlafene Gegenspieler einzudellen.
Die "Ray Tracers"-Mobile brechen sämtliche Geschwindigkeitsrekorde und fesseln Arcade-Fans mit abwechslungsreichem Strecken-Design – leider ist das Highway-Imperium zu schwach und der FX-Zauber nur kurzweilig. *rb*

Erhältlich bei ECS-Games, Hamburg, Tel: 040/409179

Ob Arnie an Bord ist? In der nächtlichen Großstadt-Szenerie versperrt Euch ein riesiger Harrier-Jet den Weg.



Kanalfahrt: Ihr rast durch einen begradigten Flußlauf und verfolgt ein Paar Luftkissen-Jets.


Wagen auf der Fahrbahn, Geisterfahrer in Eurer Spur? Kein Problem: Gas geben und den Highscore zählen.


Will Zeit schinden: Wenn der Kranfahrer mit der Asphaltschraube zuschlägt, müßt Ihr abbremsen.



Neue Rufnummern!!!<bis zu 6 Bestell-Hotlines>
Tel.: 02504 - 9330 - 0
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

SATURN 379,95 — Bernd Herfurth — PLAY STATION 379,95

FREAK'S SHOP

An- und Verkauf von Gebrauchtspiele!
Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

MEGA DRIVE

ZUBEHÖR :

3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
ADAPTER <NTSC-PAL> 24,95
Joypad-Verlängerung 9,95
NETZTEIL MD 1 & 2 je 19,95
RGB MD 1 & 2 <Scart> je 19,95

VIDEOSPIELE:

AAH! - Real Monsters 49,95
ALIEN SOLDIER 49,95
Donald Duck Maui Mallard 79,95
DRAGONS REVENGE 49,95
E.A. Boxing-Toughman C. 49,95
EARTHWORM JIM 2 69,95
FIFA SOCCER '96 59,95
FIFA SOCCER '97 109,95
GARFIELD 59,95
Int. Superstar Soccer Del. 79,95
KAWASAKI SUPERBIKES 49,95
KÖNIG DER LÖWEN 69,95
LANDSTALKER 59,95
Micro Machinen Military 109,95
NBA Action Basketball'95 49,95
NBA Live '96 59,95
NBA Live '97 109,95
NHL HOCKEY '96 59,95
NHL Hockey '97 99,95
PETE SAMPRAS TENNIS 49,95
PGA TOUR GOLF '96 59,95
PINOCCHIO 89,95
POCAHONTAS 89,95
PRIMAL RAGE 49,95
PROBOTECTOR 49,95
RISTAR 49,95
SAMURAI SHODOWN 89,95
SCHLÜMPFE, DIE 69,95
SCHLÜMPFE, DIE 2 89,95
SHADOWRUN <US> 59,95
SHANGHAI 2 <US> 79,95
SKELETON KREW 49,95
SONIC 3 69,95
SONIC 3D 99,95
SONIC SPINBALL <A> 49,95
Spot Goes To Hollywood 49,95
STRIKER 49,95
SUBTERANIA 49,95
S. STREETFIGHTER 2 <A> 69,95
TIME KILLERS 49,95
TOTAL FOOTBALL 49,95
TRUE LIES 49,95
ULTIMATE 99,95
VECTORMAN 49,95
VIRTUA FIGHTER 2 99,95
VR Troopers 49,95
WRESTLEMANIA ARCADE 59,95

SONDERANGEBOTE:

BRUTAL - Paws of Fury 39,95
COMIX ZONE 39,95
CUTTHROUT ISLAND 39,95
DEVILS COURSE - 3D Golf <j> 39,95
DYNAMITE HEADY 39,95
E.A. IMG Tennis Tour 29,95
EARTH WORM JIM 39,95
ECCO THE DOLPHIN 2 39,95
EXO SQUAD 39,95
GAUNTLET 4 39,95
HYPERDUNK 29,95
JOHN MADDEN '95 29,95
JUDGE DREDD <a> 39,95
JURASSIC PARK 1 29,95
JUSTICE LEAGUE 39,95
MARSUPILAMI 39,95
MEGA SWIV 39,95
NBA Jam T. E. 39,95
NFL Quarterback '96 39,95
RANGER X 39,95
REVOLUTION X 39,95
RUGBY WORLD CUP '95 39,95
SLAM MASTERS 39,95
TOE JAM & EARL 2 39,95
Waialae C. Club Golf <j> 39,95



Fifa / Metal Head etc. je 49,95
Verschiedene CD-Games ab 19,95

SEGA GAME GEAR

CHESSMASTER 29,95
POWER DRIVE 39,95
Sonic Triple Trouble 39,95
STRIDER RETURNS 9,95



BACK UP RAM 69,95
5 Games in One 39,95
ANIMALS <a> 19,95
BATMAN RETURNS 19,95
BEAST 2 19,95
BLOODSHOT 19,95
CobraCommand &SolFeace 39,95
ECCO THE DOLPHIN 29,95
FORMULA 1 <US> 39,95
MEGA RACE <US> 59,95
MICROCOSM 29,95
NHL Hockey '94 19,95
POWERMONGER 19,95
REBEL ASSAULT <US> 59,95
SOULSTAR 29,95
STAR WARS CHESS 29,95
WING COMMANDER <US> 59,95
...und viele andere !!!

SEGA SATURN

HARDWARE:

TOP-ANGEBOT über Finanzierung
SATURN & Sega Rally & Wordwide Soccer '97 <449,00>
Rate DM 39,65 mtl.
Laufzeit 12 Monate bei 10,9 % effktive Jahreszins. "Vorbehaltlich Bonitätsprüfung der finanzierenden Bank"

SATURN 379,95
1 Jahr Garantie, incl. RGB-Scart Kabel, Joypad, 2 Demo-CD's
SATURN & Command&Conquer 439,95
6 Spieler-Adapter 69,95
Act. Replay / Game Buster 89,95
ADAPTER NTSC/PAL 39,95
ANTENNENKABEL 39,95
BACK UP MEMORY "Datel" 79,95
JOYPAD <versch.> je 39,95
JOYPAD "Orginal" 49,95
JOYPAD-Verlängerung 19,95
Lenkrad - Arcade Racer 109,95
MOUSE 69,95
PHOTO CD 49,95
RGB KABEL 29,95
Video MPEG Karte <gebr.> 199,95
Virtua Cop - 2. Gun 69,95
VIRTUA STICK 89,95

Videospiele SATURN:

Alien Trilogy dt.&A/uncut je 89,95
ALONE IN THE DARK 2 79,95
ATHLETE KINGS 89,95
BATMAN FOREVER 79,95
BLAM! MACHINEHEAD 79,95
BLAZING DRAGONS 79,95
Blazing Tornado Wrestling j 39,95
BREAKPOINT TENNIS 79,95
BUG 69,95



Command & Conquer 79,95
CHAOS CONTROL 79,95
CRIME WAVE 89,95
D 79,95
DARK SAVIOUR 89,95
Daytona USA Special Ed. 99,95
DESTRUCTION DERBY 79,95
EARTHWORM JIM 2 79,95
EURO SOCCER '96 69,95
EXHUMED 79,95
FIGHTING VIPERS 89,95
GRID RUN 79,95
GUN GRIFFON 79,95
HARDCORE 4x4 89,95
HIGHWAY 2000 89,95
INCREDIBLE HULK 84,95
IRON MAN X... 79,95
IRON STORM <us> 109,95
JEWELS OF ORACLE 79,95
KEIO 2 79,95
LEMMINGS 3D 69,95
MAGIC CARPET 69,95
MYST 69,95
NBA Jam Extreme 79,95
NHL Hockey '97 84,95
NIGHTS & Analog-Pad 129,95
OLYMPIC SOCCER 69,95
PRO PINBALL 79,95
ROAD RASH 79,95
SEGA AGES <3 Spiele> 84,95
SHINING WISDOM 89,95
SIM CITY 2000 79,95
SONIC 3D 89,95
SPACE HULK 79,95
SPACE JAM 89,95
STORY OF THOR 2 79,95
STREET RACER 89,95
Streetfighter Alpha 1 & 2 je 79,95
Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95
TILT 79,95
TOMBRAIDER 89,95
Toshinden Remix 69,95
TOSHINDEN URA 89,95
TRUE PINBALL 79,95
TUNNEL B1 79,95
VIRTUA COP & GUN 119,95
VIRTUA COP 2 89,95
VIRTUA COP 2 & GUN 129,95
VIRTUA FIGHTER 2 89,95
VIRTUA FIGHTER KIDS 79,95
VIRTUA RACING 69,95
VIRTUAL GOLF 79,95
VIRTUAL ON 79,95
WIPE OUT 69,95
World Series Baseball 2 79,95
WORLDWIDE SOCCER '97 79,95
WWF In your House 79,95
X-MEN 69,95

geplante Neuheiten SATURN:

4-4-2 FUBALL <3/4.97> 89,95
AMOK <3.97> 89,95
ANDRETTI RACING <2/3.> 84,95
AREA 51 <3.97> 89,95
BEDLAM <3/4.97> 79,95
BLAST CHAMBER <2/3.> 89,95
BROKEN HELIX <4/5.97> 89,95
BUG TOO 2 <4/5.97> 89,95
Contra/Probotector <3.> 89,95
Crusader No Remorse <3> 89,95
CRYPT KILLER <3/4.97> 89,95
DIE HARD Arcade <2/3.> 99,95
FIFA Soccer '97 <3/4.97> 84,95
Gekka Mugentan <3/4.97> 89,95
HEXEN <3/4.97> 89,95
KRAZY IVAN <2/3.97> 89,95
LAST DYNASTY <3.97> 89,95
MANX TT <3/4.97> 99,95
Mass Destruction <4/5.> 89,95
MECHWARRIOR 2 <3/4.> 89,95
MEGAMAN X3 <2/3.97> 89,95
MR. BONES <4/5.97> 89,95
NBA Live '97 <4.97> 89,95
Projekt Overkill <3/4.97> 79,95
RETURN FIRE <3/4.97> 89,95
SCORCHER <3.97> 89,95
SKY TARGET <4.97> 99,95
SOVIET STRIKE <2/3.97> 89,95
S. Puzzle Fighter 2 <3/4.> 69,95
SWAGMAN <3/4.97> 89,95
Three Dirty Dwarves <4.> 89,95
TRASH IT <3/4.97> 89,95
WHIZZ <2/3.97> 89,95
X2 <2/3.97> 89,95

SONDERANGEBOTE:

BAKU BAKU ANIMAL 59,95
BATTLE MONSTER <j> 39,95
BATTLE MONSTER 59,95
Blazing Tornados Wrestling j 39,95
CLOCKWORK KNIGHT 2 49,95
COLLEGE SLAM <US> 39,95
Creature Shock <j/engl.BTX> 59,95
CYBERIA 49,95
DAYTONA U.S.A. 49,95
DEFCON 5 49,95
FIFA SOCCER '96 49,95
GALACTIC ATTACK 49,95
GALAXY FIGHT 49,95
GALE RACER <j> 39,95
GEX 49,95
GOTHA <j> 39,95
GRAN CHASER <j> 39,95
GUARDIAN HEROES 49,95
HANG ON GP '96 <US> 39,95
HI OCTANE 59,95
Hot Blooded Family <j> 49,95
JOHNNY BAZOOKATONE 49,95
NBA Action Basketball 59,95
NBA JAM TOURNAMENT 59,95
Off World Interceptor 59,95
Outlaws of the Lost Dy. <j> 39,95
Panzer Dragoon 49,95
PARODIUS DELUXE 49,95
PEBBLE BEACH GOLF 49,95
PRIMAL RAGE 59,95
PUZZLE BOBBLE 2 59,95
RACE DRIVIN' <j> 39,95
REVOLUTION X 49,95
RISE 2 59,95
ROBOPIT 49,95
SEGA RALLY 59,95
SHINOBI X 49,95
SLAM DUNK Basketball <j> 59,95
SLAM'N JAM 59,95
STREETFIGHTER - MOVIE 49,95
STRIKER '96 59,95

Nutzen Sie unseren VORBESTELLUNGSSERVICE!
HÄNDLERANRAGEN ERWÜNSCHT !!!

THEME PARK 49,95
TITAN WARS 49,95
VICTORY BOXING 59,95
VICTORY GOAL 49,95
VIRTUA FIGHTER 49,95
VIRTUAL HYDLIDE 49,95
WORLD CUP GOLF 49,95
WRESTLEMANIA ARCADE 49,95

NINTENDO 64



NINTENDO dt. <3.97> 399,95
ACTION REPLAY 129,95
Antennenkabel & Weiche 49,95
JOYPAD 59,95
JOYPAD versch. Farben je 69,95
JOYPADVERLÄNGERUNG 19,95
LENKRAD 149,95
MEMORY CARD <1 Meg> 69,95
RGB Umbau 79,95
Spielberater Mario 64 24,95
CLAYFIGHTER 3 <4/5.97> 159,95
FIFA SOCCER 64 <4.97> 139,95
GOENOM <4/5.97> 139,95
Gretzky's NHL Open Ice <4.> 149,95
Int.S.Soccer Deluxe <4.97> 139,95
PILOTWINGS 64 <j> 99,95
PILOTWINGS 64 <3.97> 109,95
ROBOCOP <4/5.97> 159,95
Star Wars: Shadows of...3.97 139,95

SUPER NINTENDO

ASTERIX 59,95
ASTERIX & OBELIX 99,95
BREATH OF FIRE 2 89,95
CHRONO TRIGGER <us> 139,95
Donald Duck Maui Mallard 109,95
DONKEY KONG COUNTRY 99,95
Donkey Kong Country 2 <mit deutscher Anleitung> 99,95
Donkey Kong C.3 119,95
Donkey K.C. 3 Spielberater 39,95
EARTHWORM JIM 2 69,95
FIFA SOCCER '96 89,95
FIFA SOCCER '97 119,95
ILLUSION OF TIME 99,95
INCANTATION 84,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 89,95
KAWASAKI SUPERBIKES 89,95
KIRBY'S FUN PACK 89,95
KIRBY'S GHOST TRAP 69,95
KÖNIG DER LÖWEN <us> 69,95
LUFIA <4.97> 109,95
MICKEY & MINNI Circus M. 69,95
Micro Machines 2 <a> 79,95
Mohawk & Headphone Jack 69,95
MR. DO <a> 79,95
NBA - GIVE 'N GO 89,95
NBA Live '97 109,95
NHL HOCKEY '95 <a> 59,95
NHL HOCKEY '96 89,95
NHL HOCKEY '97 109,95
PAC MAN 2 89,95
PGA Tour Golf '96 69,95
PINOCCHIO 89,95
PRIMAL RAGE 49,95
PUZZLE BOBBLE 59,95
SCHLÜMPFE, DIE 2 109,95
SECRET OF EVERMORE 109,95
SECRET OF MANA 109,95
SIM CITY 2000 129,95
SPIROU 89,95
STAR TREK N.G. ausführliche deutsche Anleitung 89,95
Star Trek Starfleet A. <a> 79,95
Streetfighter Alpha 2 124,95
S. STREETFIGHTER 2 <j> 69,95
SUPER SCOPE & 6 Spiele 89,95
TERRANIGMA 109,95
TETRIS & DR. MARIO 69,95
TETRIS ATTACK 79,95
Tim im Sonnentempel 109,95
TIM IN TIBET <a> 79,95
TOY STORY 79,95
WATERWORLD 79,95
WEAPON LORD <a> 69,95
WINTER GOLD 109,95
WORLDMASTER GOLF 59,95
WORMS 109,95
Wrestlemania Arcade 59,95
WWF Raw & Video 59,95

SONDERANGEBOTE !

ACTRAISER 1 & 2 je 49,95
AERO THE ACROBAT 2 <a> 49,95
ALIEN 3 44,95
BATMAN FOREVER 49,95
BIG HURT Baseball 39,95
CUTTHROUT ISLAND 39,95
DEMONS CREST 49,95
Ghoul Patrol - Zombie 2 39,95
Hebereke Popoon 1 & 2 je 39,95
Incredible Crash Dummies 39,95
JUDGE DREDD 49,95
LEGEND 39,95
NFL Quaterback '96 39,95
PREHISTORIK MAN 49,95
REVOLUTION X 49,95
RISE OF THE ROBOTS 39,95
SHAQ FU <a> 39,95
SONIC BLASTMAN <a> 39,95
SPAWN 39,95
SUPER PUNCH OUT 49,95
SUPER TENNIS 49,95
Terminator 2-Judgment Day 44,95
TURBO TOONS 49,95
UNIRALLY 49,95
URBAN STRIKE 49,95
VORTEX 39,95
Zero the Kamikaze Sqrl. <a> 49,95

ZUBEHÖR:

5 Spieler Adapter 29,95
6 BUTTON PAD 19,95
ADAPTER US / PAL 29,95
ANTENNENKABEL 19,95
ANTENNEN-UMSCHALTER 4,95
JOYPAD 2in 1 <SN & MD> 39,95
JOYPAD mit Card 39,95
NETZTEIL 19,95
RGB / AV Kabel "Cinch" 19,95
RGB / SCART Kabel 19,95
Spielberater "diverse" ab 19,80

GAMEBOY

ALLEYWAY 29,95
Donkey Kong Land 2 49,95
DR. MARIO 39,95
PINOCCHIO 59,95
POCAHONTAS 59,95
PRIMAL RAGE 29,95
Super Mario Land 1-3 je 39,95

A = Ausländische Anleitung

PlayStation

PSX & Tasche & Pad & Memory Card & F1 549,95
5 Spieler Adapter 59,95
Action Replay Game Buster 79,95
Antennenkabel & Umschalt. 49,95
GUN 79,95
JOYPAD 29,95
JOYPAD "Orginal" 49,95
JOYPAD versch. Farben je. 49,95
LENKRAD "Mad Catz" 129,95
LINK KABEL 39,95
MEMORY CARD 39,95
MEMORY CARD <8 MB> 69,95
neGcon <Analog-Pad> 79,95
PSX stabile Tragetasche 19,95
PSX stabile Tragetasche & Memory Card & Org. Pad 89,95
RGB KABEL 29,95
A-TRAIN -A.IV Evolution G. 89,95
A. Senna KART DUEL 89,95
ADIDAS POWER SOCCER 89,95
AGILE WARRIOR - F 111 69,95
ANDRETTI RACING 79,95
AQUANAUT'S HOLIDAY 89,95
BAPHOMET'S FLUCH 89,95
Battle Arena Toshinden 2 89,95
BATMAN FOREVER 79,95
BLACK DOWN 89,95
BLAM! MACHINEHEAD 79,95
BLAST CHAMBER 79,95
BLAZING DRAGONS 79,95
BREAKPOINT TENNIS 79,95
Bubble Bobble Collection 79,95
BURNING ROAD <Link> 89,95
CASPER 79,95
CHEESY 79,95
CHESSMASTER 3D 69,95
Chronicle of the Sword 89,95
Command & Conquer mit Zusatzlevels 99,95
COOL BOADERS 89,95
CRASH BANDICOOT 99,95
DARKSTALKERS 79,95
DAVIS CUP TENNIS 89,95
DESTRUCTION DERBY 2 89,95
DISC WORLD 79,95
DISRUPTOR 89,95
EARTHWORM JIM 2 79,95
EXTREME PINBALL 69,95
FADE TO BLACK 84,95
FIFA Soccer '97 84,95
FORMULA 1 <Link> 89,95
GALAXIAN 3 89,95
GUNSHIP 2000 89,95
HARDCORE 4x4 89,95
HYPER TENNIS 79,95
INR. HULK 79,95
INT. MOTO X 89,95
INT. TRACK & FIELD 89,95
IRON & BLOOD 79,95
IRON MAN X - O Manowar 79,95
JET RIDER 79,95
John MADDEN '97 84,95
JUMPING FLASH 1 & 2 je 89,95
JUPITER STRIKE 69,95
LOMAX 89,95
Mickey's Wild Adventure 79,95
MOTOR TOON 2 79,95
MTV'S SLAMSCAPE 89,95
MYST 89,95
NAMCO MUSEUM 1 & 2 je 89,95
Namco Soccer Prime Goal 79,95
Namco Smash Court Tennis 79,95
NBA - In the Zone 79,95
NBA Jam Extreme 84,95
NBA Live '97 84,95
NEED FOR SPEED 84,95
NFL Game Day "Baseball" 89,95
NHL Face Off 89,95
NHL Hockey '97 84,95
OLYMPIC S
ONSIDE SOCCER 89,95
PANDEMONIUM 89,95
PITBALL 84,95
PLAYER MANAGER 89,95
POED 79,95
Power Moves Wrestling 89,95
PRO WRESTLING... 89,95
PROJEKT OVERKILL 89,95
RESIDENT EVIL 89,95
Resident Evil & Spielberater 109,95
Ridge Racer Revol. <Link> 89,95
SAMPRAS Extreme Tennis 89,95
SIM CITY 2000 84,95
SOVIET STRIKE 84,95
SPACE JAM 79,95
STAR GLADIATOR 89,95
STREET RACER 79,95
Street Fighter Alpha 2 89,95
SUPERSONIC RACERS 79,95
TEKKEN 2 99,95
TILT 79,95
TIME COMMANDO 84,95
TOBAL No. 1 89,95
TOMRAIDER 89,95
TOP GUN 89,95
TUNNEL B1 84,95
TWISTED METAL 69,95
TWISTED METAL 2 89,95
VICTORY BOXING 89,95
WHIZZ 89,95
WIPE OUT 2097 <Link> 79,95
WWF In your House 79,95
X 2 79,95
X-COM Terror from the D. 79,95

SONDERANGEBOTE:

AIR COMBAT 49,95
AILONE IN THE DARK 2 59,95
ASSAULT RIGS <Link> 69,95
Battle Arena Toshinden 49,95
BUBBLE BOBBLE 69,95
CRITICOM 49,95
CYBERIA <a> 69,95
CYBERSLED 49,95
CYBERSPEED 49,95
DESTRUCTION DERBY 49,95
DISC WORLD <dt. Anl.> 59,95
EXTREME GAMES 69,95
EXTREME PINBALL 69,95
GALAXY FIGHT 69,95
GEX 59,95
GOAL STORM 49,95
HI-OCTANE 49,95
IN THE HUNT 69,95
Johnny BAZOOKATONE 59,95
KILEAK THE BLOOD 69,95
KONAMI OPEN GOLF 59,95
KRAZY IVAN <Link> 69,95
LONE SOLDIER <uncut> 69,95
MAGIC CARPET 69,95
NBA JAM TOURNAMENT 49,95
NBA LIVE '96 59,95
NOVASTORM 49,95
OLYMPIC SOCCER 69,95
Off World INT."Autorennen" 59,95
PARODIUS 49,95
PRIMAL RAGE 59,95
PRO PINBALL 69,95
PUZZLE BOBBLE 2 59,95
SHELL SHOCK <A> 59,95
RIDGE RACER 49,95
ROBOPIT 69,95
SKELETON WARRIORS 69,95
SLAM 'n JAM 59,95
Streetfighter the Movie 59,95
STRIKER '96 59,95
TEKKEN 49,95
THUNDERHAWK "uncut/A" 59,95
TRUE PINBALL 59,95
VIEW POINT 59,95
WIPE OUT 49,95
WORLD CUP GOLF 49,95
WORMS 59,95
WRESTLEMANIA Arcade 49,95
ZERO DIVIDE 49,95

Info: Unterstrichene/ Kursive Titel = Preisreduzierung
Balken mit weiße Schrift = Neuheiten oder Wiederlieferbar

NEUHEITEN PSX <Febr.-Mai>:

3D ULTRA PINBALL 89,95
4-4-2 Fußball 89,95
Adidas Power Soccer 2 89,95
AREA 51 89,95
Atari's Greatist Hits 69,95
BATTLE STATIONS 89,95
BEDLAM 89,95
Blood Omen - Leg.of Kain 89,95
BROKEN HELIX 89,95
BUBBLE BOBBLE 2 89,95
CARNAGE HEART 79,95
CITY OF THE LOST 89,95
CONTRA - Probotector 89,95
CROW, THE 89,95
CRUSADER 89,95
CRYPT KILLER 89,95
CYBERGLADIATORS 89,95
DARKLIGHT CONFLICT 89,95
DIVIDE, THE 89,95
EXHUMED 89,95
EXTREME GAMES 2 89,95
GRID RUN 89,95
HEXEN 89,95
Indep. Day ID4 89,95
Int. Soccer Soccer Deluxe 89,95
KING'S FIELD 79,95
LAST DYNASTY 89,95
MECHWARRIOR 2 89,95
MEGA MAN X 3 89,95
MEGAMAN 8 89,95
MIDNIGHT RUN 89,95
MONSTER TRUCKS 89,95
MOTOR MASH 89,95
NANOTEK WARRIOR 89,95
NASCAR RACING 89,95
NBA HANGTIME 89,95
NEED FOR SPEED 2 89,95
NHL OPEN ICE 89,95
PERFECT WEAPON 89,95
PUZZLE FIGHTER 2 79,95
RIOT 89,95
ROAD RAGE 89,95
SPIDER 89,95
SUIKODEN 89,95
SUPER PANG Collection 89,95
SWAGMAN 89,95
SYNDICATE WARS 89,95
TEN PIN ALLEY 89,95
TEST DRIVE 89,95
TOTAL SOCCER 89,95
TRASH IT 89,95
VANDAL HEARTS 89,95
WING COMMANDER 4 89,95

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 48151 Münster Weseler Str. 54 * Tel.: 0251 / 52 55 22

Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!

Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig Tel.: 02504 - 9330 - 12
Carsten Weissenberg ist für Großhändler & Reklamation <Mo./Mi.12.00 - 18.00> zuständig Tel.: 02504 - 9330
Arne Döhlinger ist für Endkunden & Händler zuständig
Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig Tel.: 0251 - 52 55 35
Hendrik Ermer ist für Endkunden zuständig










SONY DIMENSION

Raystorm

PS Seit Jahren beherrschen Beat'em-Ups und Rennspielen das Arcade-Business, doch einige Automatenhersteller halten immer noch an traditionellen, partikel-sprühenden Ballerorgien fest. Taitos "Raystorm", die technisch aufgemöbelte Fortsetzung zu "Layer Section" (alias "Galactic Attack") auf dem Saturn, ist der modernste Vertreter dieser vom Aussterben bedrohten Spezies: Basierend auf der bewährten Spielmechanik des Vorgängers, ist auch "Raystorm" ein reinrassiger Vertikalscroller – gewitzte 3D-Spielereien heben die Automatenumsetzung aber weit übers Mittelmaß.

Wer den Vorgänger kennt, der wird in "Raystorm" viel Vertrautes wiederfinden: Raumschiffe und Extrawaffensystem wurden übernommen, der Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus ist obligatorisch. Neben dem aufrüstbaren Standardschuß ist auch das "Fire & Forget"-Geschütz des Vorgängers in die "Raystorm"-Raumer integriert: Ein vor Euch schwebendes Fadenkreuz fixiert selbständig alle Feinde in der Flugbahn, ein kurzer Knopfduck jagt ein halbes Dutzend Raketen auf die anvisierten Gegner. Wer es noch einfacher mag, wählt einen Feuermodus, der alle fixierten Feinde ohne Eigeninitiative abschießt. Highscore-Jäger verweigern sich jedoch dieser Automatisierung, denn der geschickte Einsatz des "Fire & Forget"-Arsenals spendiert haufenweise Punkte: Schießt Ihr auf einen einzelnen Feind in der Zielerfassung, bringt das nur 100 Zähler. Wartet Ihr mit dem Abschuß, bis Ihr einen zweiten, dritten oder vierten Feind fixiert habt, verdoppelt sich jeweils der Punktewert. Eiskalte Spieler, die Ihren Fire&Forget-Schwarm erst mit dem fünften fixierten Gegner auf die Reise schicken, freuen sich über einen Punktezuwachs jenseits der 3000er-Grenze. Die acht konsequent von oben nach unten scrollenden Levels entführen Euch von der Oberfläche einer futuristischen Parallelwelt in das Weltall. Habt Ihr dort eine mächtige Raumflotte niedergekämpft und den Asteroidenhagel der fünften Stage überlebt, erreicht Ihr die Basis des Bösen.

Das alles kommt Euch bekannt vor? Tatsächlich ist "Raystorm" weniger eine Fortsetzung als eine Neuauflage von "Layer Section": Die meisten Feinde und Hintergründe wurden zwar dem Vorgänger entliehen, konnten dank der RISC-Power der Playstation aber perspektivisch dargestellt und animiert werden. Meist blickt Ihr von schräg oben auf Landschaften und Raumstationen, doch oft umwirbelt Euch eine virtuelle Kamera, um einen brisanteren Blickwinkel einzufangen. Da die meisten Objekte und Vehikel aus Polygonen zusammengesetzt sind, wird in "Raystorm" nonstop gezoomt, Feinde tauchen aus den Tiefen des Weltalls auf, vernichtete Mittelgegner versinken trudelnd im Nichts. Auch Euer Raumschiff schrumpft, wenn Ihr es nach vorne bewegt. Leveldesign und Spielablauf sind ausgetüftelt, aber altbacken; was Euch im Gedächtnis bleibt, ist die gewaltige grafische Präsentation. "Raystorm" sieht besser aus als Namcos Baller-Interactive-Movie "Starblade" und bringt mehr Effekte auf den Bildschirm als jedes andere Actionspiel. Lediglich im Zwei-Spieler-Modus ruckt's gewaltig. *wi*

Muster von Zapp Games, Tel.: 06131/230492



Garantiert in 3D: Durch den massiven Einsatz von Polygonen, Zooms und Kameraschwenks haucht Taito dem angestaubten Vertikal-Scroller-Genre neue Lebenskraft ein.



Neben der grünen, aufrüstbaren Plasmakanone feuert Ihr mit bis zu sechs "Fire & Forget"-Salven.



Statt über flache Tapeten zu rasen, tummeln sich "Raystorm"-Piloten in einem Panorama mit enormer Tiefenwirkung.





Die mächtige Raumflotte versucht Euren Angriff auf die Feindbasis zu stoppen: Angesichts der ruckfreien Action vergeßt Ihr ähnliche Sequenzen aus "Rebel Assault" und "Starblade".



Mehr geht nicht: Die grafisch überraschende Dauerfeuer-Action erstickt nahezu unter Baller- und Explosionseffekten.


4/97
CYBERMEDIA
MAN!AC 64
NINTENDO OHNE KOMPROMISSE
ERSTE HILFE
Tips & Tricks zu allen deutschen N64-Spielen
KEINE GEHEIMNISSE
Alle Infos zu Konsole, Zubehör und Software
NINTENDO64
TECHNIK-VERGLEICH
N64 vs 32-Bitter
TESTS & TIPS Pilotwings 64 ... 60
Shadows of the Empire ... 56
Super Mario 64 ... 54
Turok - Dinosaur Hunter ... 62
Waverace 64 ... 58
FEATURES PAL-Report: Die deutsche Konsole unter der Lupe ... 40
Platinen-Layout: Nintendo64 unter dem Mikroskop ... 41
Tabellen-Talk: Die Next-Generation-Systeme im Vergleich ... 42
Technik-Lexikon: Fachbegriffe anschaulich erklärt ... 43
Zubehör-Zauber: N64-Peripherie im Überblick ... 44
In der Mache: Internationale N64-Spiele ... 48

Bitte mehr Bit Nintendo

Kein Aprilscherz: Das deutsche N64 ist endlich auf dem Markt - MAN!AC blickt hinter die Kulissen und analysiert das 64-Bit-Kraftwerk.



Vorsicht: Zwar hat MAN!AC mit Akku-Schrauber und Mini-Bohrer das Grundgerät geöffnet, um Euch die Platine präsentieren zu können, doch Ihr solltet Euch das Basteln lieber ersparen: Zum einen verliert Ihr damit die Herstellergarantie, und zum anderen gibt es keine Lötarbeiten, die ein Laie selber ausführen könnte – falls Ihr (nach reiflicher Überlegung) an der Konsole Veränderungen vornehmen wollt, wendet Euch besser an einen Spezialisten!

Ob Nintendo zum Deutschland-Start des N64 genügend Grundgeräte ranschaffen kann, wird sich spätestens Mitte März zeigen. Es ist damit zu rechnen, daß es im April einen Engpaß geben wird, der sich aber zum Sommer wieder auflöst. Wer sein N64 jedoch sofort haben will, sollte sich sputen. Mit einer Preissenkung noch in diesem Jahr rechnen wir übrigens nicht.

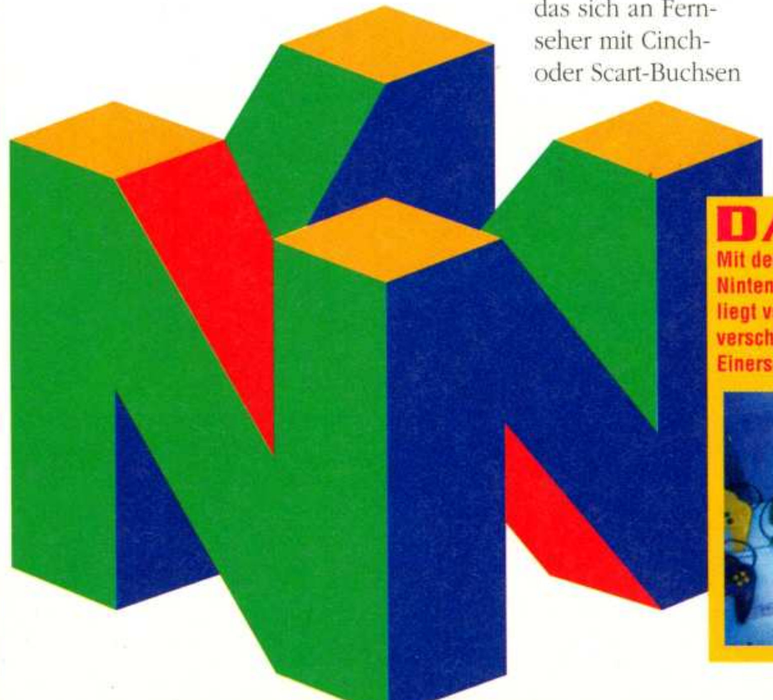
Mit enormem Werbeaufwand und überlegener Polygon-Power versucht Nintendo, den Zeitvorsprung von Playstation und Saturn wettzumachen. Ursprünglich für Ende '95 angekündigt, mußte der erfolgsverwöhnte Mario-Erfinder die Japan-Veröffentlichung des Nintendo 64 (alias Ultra 64, alias Project Reality) bis Mitte '96 verschieben, ehe die 64-Bit-Konsole mit gerade mal drei Spielen auf den Markt kam. Unter dieser Verspätung, die in erster Linie durch akuten Software-Mangel zustande kam, hatten natürlich auch die USA und Europa zu leiden. Während Amerika noch im September letzten Jahres mit gut einer Million Konsolen beliefert wurde, mußten deutsche Kunden bis zum 1. März 1997 warten, ehe 120.000 Grundgeräte an den Handel gingen. Die Vorgeschichte ist nun passe, jetzt tobt ein Dreikampf um die Videospiel-Herrschaft in Deutschland. Mit einer unverbindlichen Preisempfehlung von 399 Mark zeigt Nintendo Flagge und greift die etwa gleichteuren 32-Bit-Systeme frontal an. Mehr Leistung zum gleichen Preis, aber ohne CD: Wie wird der Kunde entscheiden?

Lieferumfang

Für knapp 400 Mark erhaltet Ihr das knuffige Grundgerät samt Netzteil, ein revolutionäres Joypad und ein Multi-AV-Kabel, das sich an Fernseher mit Cinch- oder Scart-Buchsen anstöpseln läßt. Habt Ihr einen Oldie-TV, der einzig mit Antenneneingang ausgerüstet ist, müßt ihr Euch den als Zubehör erhältlichen TV-Modulator kaufen oder einen moderneren Videorekorder dazwischen kabeln. Auf der Oberseite der Konsole ist zentral der Modulschacht untergebracht, links der Ein/Aus-Schiebeschalter, rechts ein Reset-Knopf. An der Rückseite der Konsole befindet sich noch ein Multi-AV-Ausgang, wie Ihr ihn vom Super Nintendo kennt. Solltet Ihr Video- bzw. S-Video-Kabel fürs SNES besitzen, passen diese auch am N64. Lediglich hochwertige RGB-Verbindungen sind nicht erlaubt, am N64-AV-Ausgang liegen keine RGB-Signale an. Ebenfalls vergessen hat Nintendo separate Audio-Buchsen, um die Konsole problemlos an die Stereoanlage zu koppeln.

Ausblick

Fest steht, daß das N64 eine fein durchdachte Konsole ist: Schnuckliges Design, erstklassige Verarbeitung, vier Joypad-Anschlüsse serienmäßig – das kann sich sehen lassen. Die Eleganz des Grundgeräts spiegelt sich in dem übersichtlichen Platinen-Layout auf der rechten Seite wieder – kein überflüssiger Kondensator, kein nachträgliches Design-Update.
Weniger sonnig strahlt die Software-Seite. Trotz monatelanger Verspätung ist die Titel-Auswahl immer noch gering, frühestens Ende '97 wird das Angebot sichtbar voluminöser. Für die meisten Spiele-Hersteller ist es deutlich riskanter, mit teuren Modulen statt relativ preiswert zu produzierenden CDs zu hantieren. Andererseits geht man dann vielleicht sorgfältiger zu Werke und veröffentlicht nicht jeden Schrott, den die Programmierer gerade fabrizieren. Die bisher verfügbaren, meist hochkarätigen N64-Module belegen diese These. Liebhaber eines breit gefächerten Angebots, wie wir es von Playstation und Saturn kennen, werden dagegen auch mittelfristig enttäuscht. Entscheidend wird sein, wie sich die Modul-Preise entwickeln. Solange Nintendo die eigenen Titel für 100 Mark anbietet, sind wir zufrieden. Doch bei 150 Mark für Spiele von Third-Party-Firmen wird's kritisch: Hoffen wir, daß sich der Durchschnittspreis pro Modul bis Ende des Jahres bei nicht mehr als 120 Mark einpendelt.
Auf den folgenden Seiten erfahrt Ihr alles rund ums Nintendo 64. Ihr werdet in die Geheimnisse der Hardware eingeweiht, findet Erläuterungen der wichtigsten Fachbegriffe und lest unseren ausführlichen Technik-Vergleich von Saturn, Playstation und N64. Außerdem testen wir die Premieren-Spiele, analysieren das Zubehör-Angebot und blicken in die Software-Zukunft. Viel Spaß! *mg/cb*



DAS JOYPAD

Mit dem ungewöhnlichen N64-Controller ist Nintendo ein Prachtstück geglückt: Das Joypad liegt vortrefflich in der Hand, bietet jede Menge verschiedene Knöpfe und zwei Steuer-Einheiten. Einerseits erkennt Ihr links das traditionelle digitale Steuerkreuz, andererseits thront in der Joypad-Mitte der analoge Ministick. Die meisten Spiele werden mit diesem Stick gespielt, der ein ganz neues Steuer- und Spielgefühl vermittelt. Je weiter Ihr den Stick in eine Richtung drückt, desto heftiger die Reaktion Eurer Spielfigur – soweit dies vom Programm gewollt ist. In puncto Standard-Controller ist das Nintendo 64 der 32-Bit-Konkurrenz haushoch überlegen.

64

COPROZESSOR:
Räumlich nimmt der mit 62,5 MHz getaktete Multi-Coprozessor RCP ebensoviel Platz ein wie die CPU. Verarbeitungfunktionen für Sound- und Grafikroutinen sind hier zu einer Einheit zusammengefaßt. Mit dem integrierten RDP "Pixeldrawing-Prozessor" ist eine stattliche Anzahl von grafischen Routinen verfügbar: Shading-, Transparenz- und Anti-Aliasing-Effekte werden ebenso unterstützt wie das Bearbeiten von Texturen per Mip-Mapping, perspektivischer Korrektur und Interpolation.

MODULPORT:
Hier steckt Ihr Eure Module ein. Bisher werden Speichergrößen zwischen 32 und 96 Mbit genutzt (4 bis 12 MByte), theoretisch sind noch erheblich größere Module möglich.

STROMVERSORGUNG:
Das einsteckbare Netzteil ruht zur Hälfte im Gehäuse des Grundgeräts und fügt sich mit sechs Buchsen in den Stecker an der Hinterseite der Platine ein. Erzeugt werden zwei Spannungen: 3,3 Volt (2,7 A) und 12 Volt (0,8 A).

MULTI-AV-AUSGANG:
Hier stöpselt Ihr das AV-Kabel an, das dem Grundgerät beiliegt. Dieses Kabel greift das Videosignal sowie zwei Audio-Signale ab und führt diese Signale via Cinch-Buchse entweder direkt oder über einen Scart-Adapter dem Fernseher zu. S-Video liegt ebenfalls an.

HAUPTPROZESSOR:
Die große quadratische R4300-CPU bildet den Kern der N64-Platine. Der mit 93,75 MHz extrem hoch getaktete Prozessor vom SGI-Hausentwickler MIPS basiert auf der "Reduced Instruction Set Computer"-Technologie: RISC erreicht eine höhere Verarbeitungsgeschwindigkeit als herkömmliche CISC-Chips (Complex Instruction Set Computer). Der R4300 ist ein echter 64-Bit-Prozessor, bei dem sämtliche Datentransfers im 64-Bit-Format ablaufen.

EXPANSIONS-PORT:



Dreht Ihr Euer N64 um, seht Ihr eine Klappe mit der Bezeichnung "Ext". Nehmt sie ab, und Ihr erblickt einen Port, der von der Breite her dem Modulschacht ähnelt. Hier wird das 64DD-Laufwerk angeschlossen, über den Port kommunizieren Konsole und Massenspeicher: Beim Zugriff auf Diskette werden Daten an die Konsole übermittelt, beim Schreiben läuft der Datenstrom in die andere Richtung.

RAM-BAUSTEINE:
Hier finden sich zwei Bausteine mit konkurrenzlos schnellem DRAM, der Hauptspeicher der Konsole. Jeder der Bausteine bietet 2 MByte Speicherplatz, der Datentransfer zur CPU ist mit über 560 MBit pro Sekunde flotter als in anderen Konsolen. Der Datenbus zum RCP ist übrigens 128 Bit breit.

VIDEOCHIP:
Je nach Ursprungsland des N64 unterscheidet sich der U4-Chip, der die Signale für den Multi-AV-Ausgang erzeugt. Im deutschen N64 werden ein Video- und ein S-Videosignal generiert (PAL). Leider scheitert der bei US- und Japan-Geräten mögliche Umbau auf RGB genau daran: Die NTSC-Version des U4-Chip erzeugt einen RGB-Output, die PAL-Version nicht – deshalb gibt es zur Zeit keine Möglichkeit, das Video-Bild durch Umbau zu verbessern. Sollte Euer Fernseher einen S-Video-Eingang haben (Hosiden-Buchse), lohnt sich die Investition in ein entsprechendes Kabel – das Bild ist deutlich schärfer als mit der normalen Video-Verbindung.

HAUPTSCHALTER:
Mit diesem Schieberegler schaltet Ihr das Grundgerät ein und aus.

INPUT/OUTPUT-CHIP:
Hier sitzt neben der Abfrage und Verarbeitung von Eingabesignalen und der Reset-Funktion auch der leidige Länderschutz für Spiele. Je nach Herkunft ist der U6 auf NTSC- oder PAL-Signale aus dem Modul angewiesen – passen die beiden Daten nicht zusammen, verweigert das N64 aufgrund der U6-Erkenntnisse den Dienst. Mit Adaptern trickst Ihr den Chip trotzdem aus, indem Ihr (wie beim Super Nintendo) zwei Spiele in den Adapter steckt: Das deutsche Modul steuert den PAL-Check, das Import-Spiel arbeitet als Datenlieferant. Informationen über Adapter erhaltet Ihr u.a. von GT Elektronik (Tel.: 0041/614014171) oder bei Wolfsoft (Tel.: 02622/83517).

PAD-ANSCHLÜSSE:
An der Vorderseite der Platine erkennt Ihr die zu zwei Baugruppen zusammengefaßten vier Joypad-Ports.

MEMORY-EXPANSIONPORT:
Direkt unterhalb der RAM-Bausteine liegt der Anschluß für zukünftige Speicher-Chips. Angekündigt ist die Auslieferung zusätzlicher 2 bzw. 4 MByte RAM zusammen mit dem 64DD-Laufwerk (1998). In der Grundversion sitzt an diesem Port ein "Jumper"-Pack, der nichts weiteres als eine Überbrückung darstellt. Entfernen solltet Ihr den Speicher-Dummy allerdings nicht – ohne ihn bleibt der Bildschirm schwarz.

RESET-SCHALTER:
Hier liegt der Reset-Schalter, der einen "Warmstart" der Konsole und das Löschen des RAMs bewirkt – dieselbe Funktion wie bei anderen Konsolen.



Ein Großteil des Gewichts von 1,1 Kilo rührt von einer massiven Kühlblech-Schiene her, dazu verbindet ein Wust von Schrauben Abschirmungen, Platine und Bleche. Die Platine selbst überzeugt durch aufgeräumte Architektur und zwei hochintegrierte Prozessoren: Umständliche Leiterbahnen und aufgesetzte Chip-Ebenen sucht Ihr auf der Hightech-Platine vergeblich.



DIE NEXT-GENERATION-KONSOLEN IM VERGLEICH

HARDWARE-TECHNIK	SATURN	PLAYSTATION	NINTENDO 64
Hauptprozessor	Hitachi SH2 (2 Stück)	R3000A	R4300
Architektur	32-Bit-RISC	32-Bit-RISC	64-Bit-RISC
Taktfrequenz	28,6 MHz	33,8 MHz	93,75 MHz
Coprozessoren	SH1 (20 MHZ) Grafik: VDP1, VDP2 Sound: SCSP, 68EC00	Grafik: GPU MJPEG: MDEC Sound: SPU	Grafik: DP Grafik und Sound: SP

MAN!AC-Notizen: Die beiden Prozessoren des Saturn sind nicht automatisch doppelt so "gut" wie der einzelne Playstation-Prozessor: Die etwas anspruchsvollere Saturn-Programmierung erfordert System-Kenntnis und läßt sich nur bei liebevoll umgesetzten 3D-Routinen ausreizen – deswegen sehen manche Polygon-Titel auf der Playstation besser aus. Der N64-Prozessor bietet mit großem Abstand die meiste 3D-Power – wie die ersten Spiele eindrucksvoll belegen. Dennoch stellen wir bei allen Konsolen (unnötige) Geschwindigkeitseinbußen fest, wenn der Rechenaufwand steigt: Stürmt Ihr auf komplexe Bauten zu, ruckelt sowohl die „Exhumed"-Gruft als auch der „Turok"-Schrein.

	SATURN	PLAYSTATION	NINTENDO 64
Hauptspeicher	2 MByte RAM	2 MByte RAM	4 MByte Rambus-DRAM
Video-RAM	1,5 MByte	1 MByte	k.A.
Sound-RAM	0,5 MByte	0,5 MByte	k.A.
Modulschacht	Ja	Nein	Ja
CD-Laufwerk	Doublespeed-CD-ROM	Doublespeed-CD-ROM	Nein
CD-Übertragungsrate	ca. 300 KB/sek	ca. 300 KB/sek	–

MAN!AC-Notizen: Der Saturn hat beim CD-Zugriff meist die Nase vorn: Bei vielen Spielen („Street Fighter Alpha 2") braucht die Playstation erheblich länger, bis es losgeht. Insgesamt stören bei CD-Spielen die Ladezeiten nur bei schludriger Programmierung, immer öfter wird intelligent und effizient geladen („Sega Rally", „Tekken 2"). Der N64-Spieler dagegen erlebt aufgrund der Modultechnik so gut wie keine Ladepausen. Das angekündigte 64DD-Laufwerk hat ebenfalls eine deutlich höhere Übertragungsrate als Doublespeed-CD-ROMs: Etwa ein Megabyte pro Sekunde wird von der Diskette in den Hauptspeicher geladen. Der Modulschacht des Saturn wird übrigens nur für Add-Ons wie Speicher-Cartridges genützt, nicht als Trägermedium für Spiele.

GRAFIK	SATURN	PLAYSTATION	NINTENDO 64
Auflösung	320x224 bis 704x480 Pixel	256x224 bis 640x448 Pixel	320x240 bis 640x480 Pixel
flackerfreier Interlace-Modus	Nein (480 vertikale Pixel)	Nein (448 vertikale Pixel)	Ja (480 vertikale Pixel)
Theoretisch darstellbare Farben	16,7 Mio.	16,7 Mio.	16,7 Mio.

MAN!AC-Notizen: Daß die 2D-Fähigkeiten der 32-Bitter für Parallax-Scrolling und Explosiv-Action ausreichen, wissen wir seit „Raiden" (PS) und „Darius" (SA). Somit empfehlen sich Sega and Sony als ebenbürtige Konkurrenten des N64. Anders im 3D-Bereich: Beide 32-Bitter haben aufgrund fehlender Features bei der Textur-Bearbeitung wie Mip-Mapping und perspektivischer Textur-Korrektur keine Chance gegen das N64. Während sich auf dem Transparenz-Problemkind Saturn Texturen unnatürlich strecken, muß sich der Playstation-Fan darüber hinaus mit Verzerrungen abfinden. Somit ist für Grafik-Gourmets mit 3D-Interesse das N64 die optimale Wahl. Durch die begrenzte Modulkapazität kann allerdings die Abwechslung leiden. Aufwendige 3D-Spiele finden auf den 32-Bittern meist im niedrigsten Pixel-Modus statt, der kleine Video-Speicher verhindert auch farbenprächtige Darstellungen. Dürft Ihr doch mal in der höchsten Auflösung spielen, flackert das Bild im Interlace-Modus.

SOUND	SATURN	PLAYSTATION	NINTENDO 64
Kanäle	32 PCM & 8 FM	24 ADPCM	32 PCM
Sampling-Rate	44,1 KHz	44,1 KHz	44,1 KHz

MAN!AC-Notizen: Die theoretische Audio-Power der drei Konsolen ist fast gleich, doch wenn's um bombastische Hintergrundklänge geht, gibt vor allem das Speichermedium den Ausschlag. Die vorliegenden N64-Module zeigen deutlich, daß selbst mit dem hochwertigen N64-Soundprozessor Abstriche im Vergleich zu CD-Spielen gemacht werden müssen. Gesampelter Sound („Shadows of the Empire") wirkt aus Speicherplatzgründen qualitativ mager, programmierte Musik („Wave Race", „Pilot Wings") kann zwar atmosphärisch sein, doch klingt oft recht fade – nicht umsonst hört man im Nintendo-64-Werbevideo knackige CD-Rockmusik bei der Präsentation von „Wave Race". Der Saturn dagegen leidet manchmal an verrauschten Soundeffekten („Virtua Fighter 2"). Insgesamt sind Audio-Freaks mit den 32-Bittern besser bedient, insbesondere die Playstation bietet meist makellosen Hörgenuß.

ANSCHLÜSSE	SATURN	PLAYSTATION	NINTENDO 64
TV-Modulator in Konsole	Nein (Zubehör)	Nein (Zubehör)	Nein (Zubehör)
Video (FBAS)	Ja	Ja	Ja
S-Video	Ja	Nein	Ja
RGB	Ja	Ja	Nein
Separater Audio-Ausgang	Nein	Ja (Cinch)	Nein
Expansions-Port	Ja	Ja	Ja

MAN!AC-Notizen: Das Fehlen eines RGB-Ausgangs beim deutschen N64 ist ärgerlich. Die paar Pfennige, die Nintendo eine serienmäßige RGB-Buchse gekostet hätte, wären im Sinne der Spieler gut angelegt. Daß man das deutsche N64 nicht einmal via Umbau RGB-tauglich machen kann, ist niederschmetternd – auch wenn man fairerweise sagen muß, daß die Video- und S-Video-Bilder erfreulich gut sind. Mit den fehlenden separaten Audio-Ausgängen ärgert Nintendo (wie auch Sega) qualitätsbewußte Spieler ein zweites Mal. Die 32-Bitter sind insgesamt mit besseren Anschlüssen gesegnet, wobei der Saturn im Vergleich zur Playstation das schärfere Video-Bild liefert.

FEATURES	SATURN	PLAYSTATION	NINTENDO 64
Spielstand-Speicher	Intern & Extern (Modul)	Extern (Memory Card in Konsole)	Extern (Memory Card in Joypad)
Joypad-Anschlüsse	2	2	4
Link-Option	Ja	Ja	Nein

MAN!AC-Notizen: Der interne Speicher des Saturn ist ein wichtiger Vorteil: Fast alle Saturn-Spiele legen ohne große Aktionen selbständig Datenbestände an. Die anderen Konsolen bitten Euch für das oftmals notwendige Speichern zur Kasse. Fraglich ist die Zukunft der Sony-Link-Buchse: Trotz offizieller Dementis rechnen viele Playstation-Entwickler mit einer baldigen Wegrationalisierung dieses Anschlusses. Doch auch um den Saturn-Link steht es schlecht: Bisher ist in Deutschland noch kein Link-Spiel erschienen.

	SATURN	PLAYSTATION	NINTENDO 64
MPEG-kompatibel	Nein (Zubehör, 300 Mark)	Nein	Nein
Photo-CD-kompatibel	Nein (Zubehör, 80 Mark)	Nein	Nein

MAN!AC-Notizen: Leider ist die Sega-MPEG-Karte zu teuer und wegen Software-Mangel nicht zu empfehlen. Nur für eine Minderheit interessant, aber trotzdem ein nützliches Feature: Das Photo-CD-System macht den Saturn für wenig Geld zum digitalen Fotoalbum.

ZUBEHÖRR	SATURN	PLAYSTATION	NINTENDO 64
RAM-Erweiterung	Nein	Nein	Geplant (mit 64 DD)
Lenkräder	Ja	Ja	Ja
Analoge Pads	Ja	Ja	nicht nötig (Grundausstattung)
Lichtpistole	Ja	Ja	Geplant
Multiplayer-Adapter	Ja	Ja	nicht nötig (Grundausstattung)
Beschreibbarer Massenspeicher	Nein	Nein	Geplant (64DD)

MAN!AC-Notizen: Für das kommende 64DD-Laufwerk müssen Nintendo-Kunden nochmals tief in die Tasche greifen (ca. 200-300 Mark). Bei Controller-Zubehör punkten alle Kontrahenten mit reichhaltigem Peripherie-Angebot. Nintendo erweist sich jedoch als innovativer als die Konkurrenz: Nicht nur, daß man mit dem serienmäßigen Analog-Pad vorpreschte, auch Speichererweiterung, „Force Feedback"-Vibrationselement und steckbare Lichtpistole zeugen von Kreativität (siehe N64-Zubehör-Artikel).

IMPORT-KOMPATIBILITÄT	SATURN	PLAYSTATION	NINTENDO 64
Deutsche Hardware zu...			
...Software aus Europa	Ja	Ja	Ja
...Software aus USA	Nein (Adapter)	Nein (Umbau)	Nein (Umbau/Adapter)
...Software aus Japan	Nein (Adapter)	Nein (Umbau)	Nein (Umbau/Adapter)
Controller-Kompatibilität	Ja	Ja	Ja

MAN!AC-Notizen: Der Saturn ist Import-Fans wohlgesonnen: Lediglich ein Adapter wird benötigt, um Software aus aller Welt abzuspielen. Bei der Playstation hilft nur ein Umbau (ca. 100 Mark), bei dem ein zusätzlicher Chip auf die Platine gelötet wird. Das Nintendo 64 verweigert Importe sowohl durch mechanische als auch elektronische Schutzvorkehrungen: Wie lange es dauern wird, bis findige Bastler einen Umbau anbieten, können wir Euch noch nicht sagen (Adapter und Infos zum Umbau erhaltet Ihr u.a. von GT Elektronik, Tel.: 004161-401-4171 oder 07621-44609). Ruft man sich allerdings die immer größeren Schwierigkeiten mit importierten Super-NES-Modulen bei umgebauten PAL-Konsolen in Erinnerung, stehen die Zeichen für importfreudige Spieler nicht gut...

Technik-Lexikon

Nicht nur frischgebackene N64-Besitzer grübeln über die Bedeutung von Fachbegriffen aus der Welt der Polygone und Bitmaps. MAN!AC erläutert die wichtigsten Termini, die zum N64-Start in aller Munde sind: Wohin führt der Alpha-Kanal und wer braucht eigentlich einen Z-Buffer?

Algorithmus

Eine Gruppe von Befehlen, die dazu dient, Berechnungen durchzuführen. Algorithmen bilden das programmtechnische Grundgerüst eines Spiels: Oft benötigte Routinen werden darin zusammengefaßt, um übersichtliche Unterprogramme zu erhalten.

Anti-Aliasing

Eine in der N64-Hardware integrierte Methode, um den grafischen Eindruck zu verbessern. Da die Auflösung eines Bildes begrenzt ist, stellen Computer z.B. Linien als grobe Treppen dar (Aliasing). Durch Mischung der Farbwerte von Innen- und Außenbereich einer Kante (Interpolation) erscheint das Bild durch entschärften Kontrast subjektiv höher aufgelöst: Der Treppeneffekt verschmiert bzw. verschwindet.

Alpha-Kanal



Effektzauber: Explosionen ("Pilotwings", oben) und tosende Wellen ("Wave Race").

Zusätzliche Information über Eigenschaften eines Bildpunktes. Neben den Rot/Grün/Blau-Farbwerten ist im Alpha-Wert beispielsweise die Transparenz eines Pixels festgelegt: Ein Alpha-Wert (0 bis 255) macht einen Pixel mehr oder weniger durchsichtig.

Analog

Eine Form der Informations-Übertragung. Im Gegensatz zu digitalen Verfahren, die mit nur zwei Werten (ein/aus) arbeiten, werden hier sehr viele Ausprägungen (z.B. wie bei einer Sinuswelle) benutzt. Der Analog-Stick des N64-Pads überträgt je nach Stick-Ausschlag unterschiedliche Daten an die Elektronik, beim Steuerkreuz dagegen wird nur abgefragt, ob eine der Richtungstasten gedrückt ist oder nicht.

Bitmap

Ein zweidimensionales Bild, das in digitaler Form gespeichert ist. Jedem Bildpunkt ist eine Information über An/Aus sowie über den jeweiligen Farbwert zugewiesen. Die Speicherung solcher Bitmaps erfordert je nach Auflösung und Farbpalette extrem viel Platz.

Clipping

Ein grafischer Effekt, der zu Fehlern bei der Polygondarstellung führt. Grundsätzlich wird versucht, ein Polygon nur dann auf dem Bildschirm darzustellen, wenn es sichtbar und nicht durch andere Elemente verdeckt ist. Wird ein Polygon nicht dargestellt, obwohl nur ein Teil davon nicht sichtbar ist, kommt es zu kurzzeitigem Verschwinden eines Objekts. Besonders wenn Polygone nahe an den Bildschirmrand bewegt werden, tritt dieser Effekt auf: Das Objekt wird nicht mehr dargestellt, obwohl ein Teil davon zu sehen sein müßte.

CPU

Die "Central Processing Unit" ist das Arbeitstier jedes Computers. Die CPU nimmt Befehle eines Programms auf, verarbeitet sie in der ALU (Arithmetisch-logische Einheit) und erzeugt einen Output. Die Bezeichnung „64-Bit-CPU“ bezieht sich auf die Datenverarbeitungs-Kapazität der CPU. Co-Prozessoren unterstützen meist die Bild- und Soundbearbeitung.

Frame-Rate

Eine Maßeinheit, wieviele Bilder in der Sekunde berechnet und auf dem Bildschirm ausgegeben werden. Für das Auge angenehm sind 25 bzw. 50 (PAL) oder 30 bzw. 60 (NTSC) fps (Frames per Second). Sinkt die Bildrate unter 15 fps, ruckelt die Animation besonders bei 3D-Spielen bereits erheblich. Oft variiert die Bildrate je nach Rechenaufwand, der zur Darstellung erforderlich ist.

Gouraud-Shading



Kantige Beine sind "flat"-schattiert, rundliche Arme künden von Gouraud-Schattierung.

Mathematische Formel, um ein Polygon fließend zu schattieren: An bestimmten geometrischen Punkten eines Polygons werden Farbwerte bestimmt, der Algorithmus berechnet anschließend die erforderlichen farblichen Zwischenwerte, um die gesamte Objekt-Oberfläche zu schattieren.

Interpolation

Grafische Interpolation bezeichnet die Generierung von Misch-Farbwerten zwischen zwei angrenzenden Farben, um das Entstehen harter Kontraste zu vermeiden: Es entsteht ein weicher Übergang.

Oben: Erschreckendes Soft-Monster. Links: Abschreckende Pixel-Tussi.

Mip-Mapping

Eine Textur einfach zu vergrößern, hat einen gravierenden Nachteil (auch wenn die Pixel-Kanten evtl. mit Interpolation weichgezeichnet werden): Die Folge wären herangezoomte Riesen-Pixel. Deshalb werden beim Mip-Mapping mehrere Versionen dieser Textur, im Regelfall mit unterschiedlicher Bildauflösung, benutzt: Je nach Position auf der Z-Achse (Richtung Horizont) interpoliert diese Funktion zwischen zwei Versionen der Textur, um eine neue, individuelle Version zu erzeugen. Trilineares Mip-Mapping ist durch weitere Interpolationen zwischen benachbarten Mip-Maps detaillierter, aber rechenaufwendiger.

Perspektivische Korrektur

Eines der Hauptprobleme der 32-Bitter bildet die Texturverzerrung: Texturen werden relativ zu ihrer zweidimensionalen Position berechnet und dargestellt, was Knicke und verzerrte Texel-Dimensionen zur Folge hat. Bei Nutzung der Perspektiven-Korrektur (beim N64 als Standard implementiert) werden die Berechnungen im 3D-Raum ausgeführt – Störungen wie Krümmungen unterbleiben.



Beckenrand in "Olympic Games": Je nach Abstand verziehen sich die Fliesen.

RISC

Prozessortyp (Reduced Instruction Set Computer), der zugunsten schnellerer Verarbeitungsgeschwindigkeit einen geringeren Befehlssatz aufweist als ein CISC-Typ (Complex Instruction Set Computer).

Texel

Die kleinste grafische Einheit auf einer Bitmap-Textur. Beim Heranzoomen werden Texels viele hundert Pixel groß dargestellt.

Z-Buffering



Unmengen von Objekten auf den "Pilotwings"-Inseln: Dank Hardwarefunktion möglich.

Hardwarefunktion, die aufgrund des Vergleichs der Werte im Z-Register (gibt die Entfernung des Objekts an) entscheidet, ob ein Objekt gezeichnet werden muß oder nicht.

PADS, LENKRÄDER & VIBRATIONEN

N64-Zubehör

Neben Konsole und Mario-Modul benötigt der Nintendo-Fan auch nützliches Zubehör für sein High-Tech-Prunkstück. Wir verraten Euch, was Ihr an Peripherie demnächst beim Händler erwerben könnt.



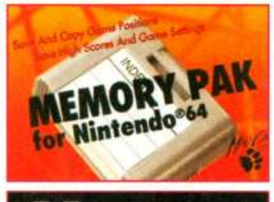
Der "Flight Force Pro" mit separater Schubkontroll-Einheit.

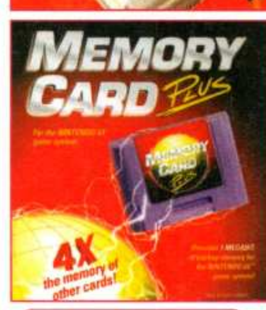
Nintendo ließ sich nicht nur mit der Hardware Zeit, auch die meisten Peripherie-Geräte könnt Ihr erst im 2. Quartal kaufen. So erscheinen die Color-Pads, die bis auf die Farbgebung mit dem Original-Joypad identisch sind, erst im Juni. Auch die Nintendo-Controller-Paks, also die ins Pad einzuführenden Speicherkarten, lassen noch bis April auf sich warten.

Hier kommen die Fremdanbieter in's Spiel: Von Interact und Mad Catz gefertigtes Zubehör etwa wird dank der Vertriebsbemühungen von Vidis (Tel.: 040/5148400) und Jöllenbeck (Tel.: 04287/1251) schon ab März im deutschen Fachhandel erhältlich sein und Euch vor Speicher-Alternativen stellen. Sowohl von der Kapazität vergleichbare **Memory-Paks** (32 KByte, ca. 40 Mark) als auch umschaltbare Modelle mit der vierfachen Kapazität, die **„Memory Card Plus“** (128 Kbyte, ca. 60 Mark), sind erhältlich. Steuergeräte sind ebenfalls im Angebot: Das **„Mad-Catz-Advanced-Pad“** gibt's im Originaldesign (ab April, ca. 50 Mark) und auch mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion (ab März, ca. 60 Mark). Mit innovativem Design und der Möglichkeit, ohne umzugreifen mit Analogstick und Digitalpad gleichzeitig spielen zu können, beschreitet das in zwei Varianten erhältliche **„Superpad 64“** (ca. 50 Mark) neue Wege: Wegen der ungewöhnlichen Handhabung solltet Ihr das Pad vorher ausprobieren. Die Vorteile sind unbestreitbar: Den Z-Trigger nutzt Ihr mit dem Mittelfinger, während Ihr den L-Taster mit dem Zeigefinger im Griff habt - mit dem Original-Pad ist das unmöglich! Auch Joyboards zeigen sich an der Nintendo-Front: Der Mikroschalter-freie **„Arcade Shark“** (ca. 100 Mark) hat ein analoges und ein digitales Pad, wobei auf eines der Felder ein massiver Stick geschraubt wird. Mit dem deutlich größeren Analog-Stick steuert Ihr gefühlvoll, da der Hebelweg länger ist als bei der Daumen-Version auf dem Original-Pad. Die Verarbeitung ist solide – wer ein Joyboard sucht, macht mit dem „Shark“ keinen Fehlgriff. Eines der bekanntesten Zubehörteile von Mad Catz, das erfolgreiche **Lenkrad mit Pedalen**, wird's in Kürze auch für das N64 geben (ab März, ca. 180 Mark): Im Schaltknüppel wurde die C-Knopf-Gruppe untergebracht, die Controller-Paks schiebt Ihr von vorne ein. Exot unter den Sticks ist das **„Flight Force Pro“**-System (ca. 150 Mark), das mit wuchtigem Analog-Stick und separater Schubkontrolle sowie Autofeuer-Option ausgeliefert wird. Alle bekannten Tasten sind unter, über oder zwischen Euren Fingern versteckt: Inwieweit Ihr Spaß mit den Cockpit-Teilen habt, hängt von Eurer Fingerfertigkeit ab.

Mit dem **„Game Killer“** (ca. 80 Mark, ab März) manipuliert Ihr Spiele nach Lust und Laune. Da Ihr die Codes nicht selbst aktivieren könnt, seid Ihr aber auf den Nachkauf von Cheat-Magnetkarten (Preis noch unbekannt) angewiesen.

Wer nur über einen älteren Fernseher mit Antennenbuchse verfügt, braucht einen RF-Modulator, der sowohl von Nintendo als auch von Mad Catz erhältlich ist. An innovativen Zusatzgeräten wird's auch in Zukunft nicht mangeln: Nintendo selbst plant zwei Gimmicks, die auch spielerisch für Akzente sorgen. Spätestens mit der Veröffentlichung des vibrierenden **"Jolting"-Packs** (geplant für „Starwing“) und einer ins Pad einschiebbaren Lichtpistole wird es weiteres Zubehör für Eure neue Konsole geben. *cb*





Speicherkarten: Mad Catz (oben) und die Vierfach-Card von Interact.



"Jolting Pack": Die Erweiterung steckt im Memory-Card-Slot und vibriert.

N64-Peripherie auf einen Blick

BEZEICHNUNG	HERSTELLER	KATEGORIE	ZIRKA-PREIS	TERMIN
Controller Pak	Nintendo	Speichermodul/32 KByte	50 Mark	April
Memory Pak	Mad Catz	Speichermodul/32 KByte	40 Mark	März
Memory Card	Interact	Speichermodul/32 KByte	40 Mark	März
Memory Card Plus	Interact	Speichermodul/128 KByte	60 Mark	März
Joypad farbig	Nintendo	Controller: Joypad	60 Mark	Juni
Superpad 64 Plus	Interact	Controller: Joypad	50 Mark	März
N64 Standard Controller	Mad Catz	Controller: Joypad	50 Mark	Mai
N64 Advanced Controller	Mad Catz	Controller: Joypad	60 Mark	März
Arcade Shark	Interact	Controller: Joyboard	100 Mark	April
Flight Force Pro	Interact	Controller: Flugstick	150 Mark	April
Steering Wheel	Mad Catz	Controller: Lenkrad	180 Mark	März
Lichtpistole	Nintendo	Controller: Lichtpistole	k.A.	k.A.
Game Killer	Dataflash	Schummelmodul	80 Mark	2. Quartal
Jolting Pack	Nintendo	Force-Feedback für Joypad	k.A.	3. Quartal
Extension Cable	Mad Catz	Joypad-Kabelverlängerung	20 Mark	März
RF-Modulator	Nintendo	TV-Modulator mit Antennenanschluß	50 Mark	März
RF-Unit	Mad Catz	TV-Modulator mit Antennenanschluß	50 Mark	März

Im Anmarsch: Deutsche

Ihr tragt Euch mit dem Gedanken, ein N64 zu kaufen, wollt aber erst wissen, welche offiziellen Spiele in den nächsten Monaten kommen? Kein Problem! MAN!AC sichtet die angekündigten Hits und stellt Euch die PAL-Highlights des Sommers vor. Einige vielversprechende Entwicklungen haben leider noch keinen Distributor gefunden – auf dieser Doppelseite seht Ihr nur die Projekte, die unter Dach und Fach sind und hierzulande definitiv erscheinen.



Mario Kart 64

Comic-Gerase mit Mario, Kong und Konsorten: Bis zu vier Spieler balgen sich um Extras und den Spitzenplatz, drei wählbare Kart-Ligen fordern Euch heraus. Leider ist das 64-Bit-Update nicht ganz so famos wie das Super-NES-Original. Im Gegensatz zur Japan-Version liefert Nintendo das Modul hier ohne beigepackten Controller aus – dafür ist der Preis mit 99 Mark recht günstig.



INFO
Hersteller: NINTENDO
Anbieter: NINTENDO
MBit: 96
Termin: JUNI

Yoshi's Island 64



INFO
Hersteller: NINTENDO
Anbieter: NINTENDO
MBit: 96
Termin: 3.QUARTAL

Das farbenprächtige 64-Bit-Update des spielspaßintensiven Super-NES-Moduls setzt auf 2D mit dezenten 3D-Gimmicks. Miyamoto höchstpersönlich überwacht die Produktion des eher traditionellen Hüpfspiels mit ungekannt detaillierter Umgebung, zuckersüßen Animationen und jeder Menge witziger Puzzle-Einlagen.





Starwing 64

INFO
Hersteller: NINTENDO
Anbieter: NINTENDO
MBit: 64
Termin: 3.QUARTAL



Auch Fox McClouds N64-Einsatz entwickelt sich zu einem Grafik-Feuerwerk. Das furiose Actionspiel orientiert sich am spielerisch brillanten 16-Bit-Vorgänger, entfacht aber dank atemberaubender Polygon-Spezialeffekte eine noch packendere Atmosphäre. Riesige Mutterschiffe, unwirtliche Planten, tonnenweise Extrawaffen: Wird "Starwing 64" das beste Actionspiel aller Zeiten?



Doom 64

Mit völlig neuer Grafik, modifizierten Kreaturen und futuristischem Waffen-Design erstrahlt der Index-Aspirant in modernem Gewand. Als sich MAN!AC in die düsteren Gewölbe wagte, überraschte uns vor allem die flüssige Polygon-Optik: Mit konstant hoher Frame-Rate schleicht Ihr per Analogstick ins Zentrum des Bösen, um dämonische Mächte per Plasma-Kanone und BFG 9000 zu überraschen. Dank der Mip-Mapping-Weichzeichnung schockieren Euch die grunzenden Huftiere auch dann noch, wenn sie direkt vor Euch stehen. Leider hat es das boxfreudige "Revenant"-Skelett nicht auf die 64-Bit-Plattform geschafft, an seiner Stelle deckt Euch eine neue "Imp"-Mutation mit Lenkraketen ein. Neben der jetzt zweiblättrigen Kettensäge rückt Ihr den zahlreichen Bitmap-Viechern auch mit einer neuen Laserwaffe auf die Pelle. In über 30 Abschnitten löst Ihr Schalterrätsel, tappt unverhofft in höllische Fallen und öffnet per Bodenschalter mit Untieren vollgestopfte Geheimräume. Im März wird "Doom 64" in Amerika veröffentlicht, noch im zweiten Quartal könnte der Deutschland-Start erfolgen. Übrigens: "Hexen 64" (ebenfalls bei Williams in Entwicklung) arbeitet mit derselben Grafik-Engine und zaubert ein wunderbar realistisches Fantasy-Ambiente auf den Bildschirm, das mit den technisch schwachen 32-Bit-Versionen keine Ähnlichkeit mehr besitzt.



INFO
Hersteller: WILLIAMS
Anbieter: GT INTERACTIVE
MBit: 64
Termin: 2.QUARTAL



Wayne Gretzky 3D-Hockey

Mit flottem Kombinationsspiel, gelegentlichen Extras und makelloser Polygon-Optik begeisterte uns das actionorientierte Kufenspektakel beim Import-Test in MAN!AC 1/97. Anders als bei "Open Ice" stimmt die Mischung aus Geschwindigkeit und Taktik-Finessen, je nach gewählter Spieleranzahl und Stadion-Größe sind die Präferenzen anders verteilt. Zur Zeit gibt's kein dynamischeres Videospiel-Eishockey.



INFO
Hersteller: WILLIAMS
Anbieter: NINTENDO
MBit: 32
Termin: JULI

Mission Impossible

Im Sommer startet Amerika zur 3D-Agentenjagd: Der an den erfolgreichen Thriller mit Tom Cruise angelehnte Actiontitel versetzt Euch in die Rolle eines Agenten, der feindliche Basen infiltriert und mit Köpfchen und Patronen durch die Komplexe schleicht. Eure Gegner könnt Ihr fintenreich täuschen oder über den Haufen ballern – ein neues System künstlicher Intelligenz soll's möglich machen.



INFO
Hersteller: OCEAN
Anbieter: LAGUNA
MBit: K.A.
Termin: 3.QUARTAL



Mit 64DD-Unterstützung werden sogar neue Levels erhältlich sein – warten wir's ab.

Kirby`s Air Ride

INFO
Hersteller: NINTENDO
Anbieter: NINTENDO
MBit: K.A.
Termin: 3.QUARTAL

Grinsekugel Kirby späht in dreidimensionalen Geschicklichkeitskursen nach glitzernden Sternchen – leider dürft Ihr erst im Herbst mitsuchen. Angereichert wird das hektische Geschwebe mit Streckeneditor und Zweispieler-Modus, die Japan-Version soll Ende März erscheinen.



N64-Spiele

Clayfighter 63 1/3



INFO
Hersteller: INTERPLAY
Anbieter: ACCLAIM
MBit: K.A.
Termin: 2.QUARTAL

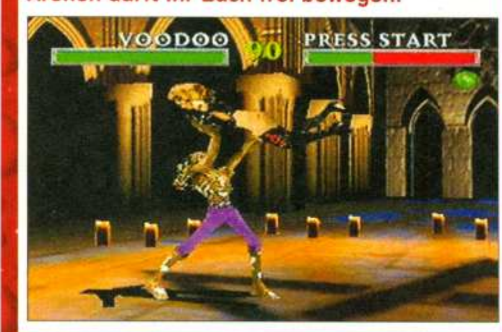
Auch Interplay läßt sich nicht lumpen und schickt seine wehrhaften Knetgummi-Gladiatoren auf das N64. Die 16-Bit-Versionen wirkten aufgrund der Stop-Motion-Animation und zahlreicher Gags witzig und innovativ, leider war es um den spielerischen Gehalt nicht so gut bestellt. Vielleicht hat Interplays Prügelhelden-Versammlung neben grafischen Schmankerln ja auch Verbesserungen in punkto Kollisionsabfrage und Schlag-System zu bieten.



Wargods

INFO
Hersteller: WILLIAMS
Anbieter: GT INTERACTIVE
MBit: 64
Termin: 2.QUARTAL

Wenn die Kriegsgötter aufeinander losgehen, bleibt kein Auge trocken. MAN!AC konnte sich auf der Spielwarenmesse in Nürnberg selbst davon überzeugen, daß es garantiert nicht jugendfrei zugeht, wenn sich übermächtige Kreaturen auf die Köpfe hauen. Zusätzliche Features wie Laser-Gebrutzel und Combo-Inferno würzen das Geprügel. In den mystischen Arenen dürft Ihr Euch frei bewegen.



Software Zukunft



Viele der bereits in MAN!AC kurz vorgestellten N64-Titel wie "Wild Choppers" (Seta, links), "Blade and Barrel" (Kemco, unten) oder das Rennspiel "Rev Limit" (Seta, ganz unten) werden ebenfalls in Deutschland veröffentlicht – zum Teil noch im 2. Quartal. Zur Zeit laufen Gespräche über den Vertrieb dieser potentiellen Hits. Die Bereitschaft von Distributoren wie Laguna, Acclaim oder Konami, N64-Module zu betreuen, ist aufgrund der US-Erfolge des Nintendo 64 momentan sehr groß. Lediglich Virgin ("Freakboy") hält sich etwas zurück.





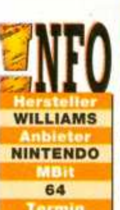
Robotech-Crystal Dreams

Ihr werdet in actionreiche Weltraumgefechte verwickelt, mit Lasern und Granaten schießt Ihr fliegende Stahlkolosse schrottreif. Der Titel ist für das dritte Quartal vorgesehen, das Bild geschönt: So detailreich wie hier werden die Raumer nicht losfliegen.





NBA Hangtime



Mit dem "NBA Jam"-Nachfolger kommen Basketball-Fans mit Action-Vorliebe auf ihre Kosten. Der Sportspaß für bis zu vier Korbleger setzt im Gegensatz zum hektischen Acclaim-Update "NBA Jam Extreme" wieder auf traditionelle Bitmap-Hünen und Seitenansicht. Das bewährte "Jam"-Rezept (Zwei Feldspieler + übermenschliche Fähigkeiten x Turbo-Geschwindigkeit = purer Spielspaß) geht zumindest in der Spielhalle auf. Wie gut die N64-Adaption gelungen ist, erfahrt Ihr auf Seite 28.



Goemon



Die Polygon-Inkarnation des bei uns als "Mystical Ninja" bekannten Knuddel-Helden läßt selbst in Japan noch etwas auf sich warten. Wir erwarten ein hochkarätiges Action-Adventure.



FIFA 64

INFO
Hersteller: EA
Anbieter: EA
MBit: 64
Termin: 2.QUARTAL

Es wird interessant zu sehen, ob sich EA an der schier übermächtigen Konami-Konkurrenz (siehe rechts) vorbeidribbelt. Erwartet einen Preview in MAN!AC 5/97.

ISS 64



Die PAL-Fassung von Konamis Referenz-Fußball "Perfect Eleven" (siehe Import-Test in MAN!AC 3/97) heißt "International Superstar Soccer 64".



N64-Software international

Noch ist der Entwicklungsfluß ein zartes Tröpfeln und das N64-Spieleangebot mit der 32-Bit-Neuheitenliste nicht vergleichbar. Nintendo bemüht die altbekannte Formel „Qualität statt Quantität" – was bislang auch für die meisten N64-Module zutrifft. Mittelfristig muß jedoch dem N64-Besitzer eine ordentliche Auswahl an Spielen zur Verfügung stehen, damit er nicht auf falsche Gedanken kommt. An der Entwicklerfront hat sich in den vergangenen Monaten wenig getan, nach wie vor strömt Software für die 32-Bitter, während kurze Ankündigungslisten und ständige Terminverschiebungen beim N64 Alltag sind.
Das vorsichtige Verhalten der Fremdanbieter ist verständlich: Viele Firmen warten ab, bevor sie offiziell den riskanten Einstieg ins Modulgeschäft mit seinen hohen Produktionskosten wagen. Insgeheim laufen die Vorbereitungen aber schon auf Hochtouren: Der sich abzeichnende weltweite Verkaufserfolg der Konsole ebnet den Weg für profitable Spiele. Immer mehr Programmier-Teams lassen durchblicken, daß sie bereits die Arbeit an N64-Titeln aufgenommen haben. Allerdings solltet Ihr Euch in Geduld üben: Bestenfalls zum Jahreswechsel 97/98 wird es eine respektable Auswahl an Spielen geben, erst im Laufe von '98 könnte die vielzitierte Software-Flut über uns hereinbrechen – aber dann kommt ja schon das 64DD-Laufwerk... *cb*

Dark Rift

INFO
Hersteller: KRONOS/ VIC TOKAI
MBit: 64
Termin: APRIL (USA)



Neben berüchtigten Index-Kandidaten prügeln sich bald auch frisch rekrutierte Unholde auf dem N64: Beim „Dark Rift"-Turnier hauen sich der satanische Bösewicht „Demonica", Menschen-Ableger „Aaron" und acht weitere übel gelaunte Weltraum-Gladiatoren mit Schwert, Axt und schmerzhaften Special-Combos auf die Köpfe. Zahlreiche, einfach auszuführende Spezialmanöver erlauben schnelles Aufstehen und Gegenangriffe. Die Motion-Capture-Recken müssen sich mit unterschiedlichen Schwerkraft-Verhältnissen auf den Kampf-Planeten anfreunden, dafür dürfen sie à la „Toshinden" auch nach vorne und hinten ausweichen und im Nahkampf Wrestling-ähnliche Griffe einsetzen.





Ed

INFO
Hersteller: UBI SOFT
MBit: 64
Termin: HERBST (EUROPA)

Ed hat ein trauriges Schicksal, denn wie sein Firmenkollege Rayman muß er fast ohne Gliedmaßen auskommen. Doch im Gegensatz zu Rayman tobt sich Ed in einer 3D-Welt aus: Er knackt Rätsel, schlägt sich durch rutschige Eislandschaften und schmunzelt über die humoristischen Einlagen seiner zahlreichen Knuddel-Gegner. Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg konnte sich MAN!AC von den unorthodoxen Protagonisten überzeugen – wenn der trottelige Blumenfan vor lauter Verzückung mitten auf das Objekt der Begierde hüpft und danach verwirrt in die Kamera blickt, erahnt man den Unterhaltungswert der Top-Entwicklung.







Yuke Yuke Trouble Makers



Die Entwickler der Mega-Drive-Hits „Gunstar Heroes" und „Dynamite Headdy" arbeiten im Auftrag von Enix an einem actionlastigen 2D-Hüpfspiel. Als Marina, ein weiblicher Roboter, schlagt Ihr Euch durch die Eis- und Wüstenwelten von Nendoro, um Euren Schöpfer, Professor Gumbel, zu retten. Mit Hilfe Eurer kybernetischen Kräfte schnappt Ihr Euch die Einwohner des Planeten, die Nendoros, und schüttelt sie ordentlich durch: Als Ergebnis fallen den Entführern nützliche Gegenstände aus den Taschen, die Euch die Reise durch's Plattformland erleichtern. Seid Ihr zu faul zum Herumlaufen, kapert Ihr einen Nendoro, um bis zu seiner Erschöpfung eine Weile herumzureiten. Versucht ein Drachenboss, Euch aufzuhalten, schnappt Ihr Euch anfliegende Fäuste, Raketen und Laserstrahlen, um diese auf den Unhold zurückzuwerfen: Wer anderen eine Grube gräbt...







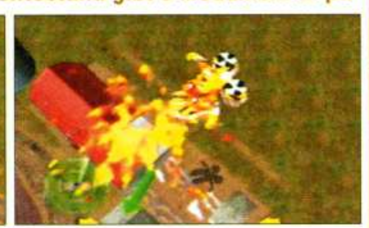
INFO
Hersteller: ENIX
MBit: 64
Termin: FRÜH-SOMMER (JAPAN)

Blastdozer

INFO
Hersteller: RARE/ NINTENDO
MBit: 64
Termin: APRIL (USA) 3. QUARTAL (D)

Zerstörung und Chaos drohen hilflosen Zivilisten – wenn Ihr es nicht schafft, einen außer Kontrolle geratenen, hochexplosiven Truck an bewohnten Siedlungen und Industriegebieten vorbei zu manövrieren. Dies ermöglichen Euch acht verschiedene Fahrzeuge (vom geländegängigen Raketen-Motorrad über den Skyfall-Buggy bis zum bulligen Backlash-Truck), mit denen Ihr der rasch heranstürmenden Zeitbombe den Weg frei macht. Abseits der Straßen entdeckt Ihr Bonus-Überraschungen, zusätzliche Fahrzeuge und unterirdische Passagen. Für vernichtete Hindernisse sackt Ihr harte Dollars ein, je nach Kontostand gibt's Medaillen. In parallel ablaufenden Nebenmissionen versucht Ihr trotz des ständigen Zeitdrucks, sechs Wissenschaftler aufzustöbern. „Blastdozer" unterstützt übrigens das vibrierende „Jolting Pack".







LADEN & VERSAND
NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK

LADEN
JÖLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD
TEL.: 0521-124207

DER SPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACE COMBAT	15,00	29,90
AGILE WARRIOR	15,00	29,90
ALIEN TRILOGY	25,00	49,90
BUST-A-MOVE 2	30,00	59,90
CYBERIA	25,00	49,90
DESCENT	30,00	59,90
DESTRUCTION DERBY	25,00	49,90
DISCWORLD	25,00	49,90
EXTREME GAMES	25,00	49,90
FORMULA 1	40,00	69,90
FADE TO BLACK	30,00	59,90
FIFA SOCCER	20,00	39,90
GALAXY FIGHT	20,00	39,90
HI-OCTANE	15,00	29,90
KRAZY IVAN	25,00	49,90
LEMMINGS 3D	20,00	39,90
MICKEYS WILD ADV.	20,00	39,90
NAMCO NR.1	25,00	49,90
NBA JAM T.E.	20,00	39,90
NFL GAMEDAY	20,00	39,90
NOVASTORM	15,00	29,90
OLYMPIC SOCCER	25,00	49,90
PETE SAMPRAS TENNIS	40,00	69,90
PRIMAL RAGE	25,00	49,90
RAYMAN	25,00	49,90
RESIDENT EVIL	30,00	59,90
RIDGE RACER REV.	30,00	59,90
SHELLSHOCK	20,00	39,90
TEKKEN	20,00	39,90
TOHSHINDEN 2	30,00	59,90
TOTAL NBA	25,00	49,90
VIEWPOINT	20,00	39,90
WING COMMANDER III	30,00	59,90
X-COM	30,00	59,90

PLAYSTATION NEUE SPIELE

	NEU
2XTREME GAMES	89,90
ADIDAS POWER SC. 2	89,90
BEDLAM	89,90
CONTRA	89,90
COOL BOARDERS	99,90
DESTR' DERBY 2	99,90
DISRUPTOR	89,90
INTERN.SS.SOCC. DLX	89,90
JET RIDERS	99,90
LEGACY OF KAIN	99,90
LOST VIKINGS 2	99,90
NAMCO MUSEUM NR.3	89,90
NBA IN THE ZONE 2	99,90
NHL FACE OFF'97	89,90
PGA TOUR'97	89,90
PORSCHE CHALLENGE	99,90
ROAD RAGE	99,90
RIOT	89,90
SUIKODEN	99,90
TEKKEN 2	99,90
TOBAL NR.1	99,90
TOTAL NBA'97	99,90
TWISTED METAL 2	99,90

PLAYSTATION-ZUBEHÖR

PLAYSTATION-KONSOLE	DT.
4 PLAYER ADAPTER	69,90
360 X MEMORY CARD	89,90
ACTION REPLAY	89,90
ASCII PAD	69,90
JUSTIFIER	89,90
MAD CATZ LENKRAD	149,90
NE-G-COM	89,90
RGB KABEL	29,90

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACTRAISER	10,00	29,90
AERO THE ACROBAT	10,00	29,90
ALADDIN	30,00	59,90
BATMAN FOREVER	20,00	44,90
BRAINLORD	20,00	44,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
CHESSMASTER	20,00	44,90
COOL SPOT	10,00	29,90
DEMOLITION MAN	20,00	44,90
DIE SCHLÜMPFE	30,00	59,90
DONKEY KONG 1	30,00	59,90
DRAGON	20,00	44,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	44,90
F-ZERO	5,00	19,90
FATL FURY	15,00	34,90
FIFA'96	30,00	59,90
ILLUSION OF TIME	30,00	59,90
INT SUPERST.SOCC.2	30,00	59,90
JURASSIC PARK	15,00	34,90
LAGON	30,00	59,90
LEMMINGS	20,00	44,90
MARIOKART	20,00	44,90
MARIOWORLD	5,00	19,90
MEGAMAN X	15,00	34,90
MYSTIC QUEST	20,00	44,90
PARODIUS	10,00	29,90
ROCK'N ROLL RACING	30,00	59,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
STARWING	10,00	29,90
SUPER GHOULS'N GH.	5,00	19,90
SUPER R TYPE	5,00	19,90
SUPER TURRIGAN 2	20,00	44,90
THEME PARK	40,00	69,90
WWF RAW	15,00	34,90

SEGA SATURN NEUE SPIELE

	NEU
ANDRETTI RACING	99,90
AREA 51	99,90
CASPER	89,90
COMMAND & CONQUER	109,90
CROW CITY OF ANGELS	99,90
CRUSADER N.REMORSE	89,90
DARK SAVIOR	99,90
DIE HARD	99,90
FIFA'97	99,90
4X4 HARDCORE	99,90
IRON & BLOOD	99,90
JEWELS OF THE ORAC.	89,90
LOST VIKINGS 2	99,90
NBA LIVE'97	99,90
NHL'97	89,90
PGA TOUR'97	89,90
PROJECT OVERKILL	89,90
SONIC 3D	89,90
SOVIET STRIKE	99,90
STREETRACER	99,90
TEMPEST 2000	99,90
VIRTUA COP 2	99,90
WHIZZ	99,90

SEGA SATURN ZUBEHÖR

SATURN	399,90
6 PLAYER ADAPTER	69,90
ACTION REPLAY	89,90
BACKUP MEMORY	99,90
COBRA GUN	89,90
CONTROL PAD	49,90
MISSION STICK	149,90
RF UNIT	49,90
RGB KABEL	29,90

SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
3D LEMMINGS	25,00	49,90
ALIEN TRILOGY	30,00	59,90
BUG	20,00	39,90
CASPER	40,00	69,90
CLOCKWORK KNIGHT	15,00	29,90
CYBERIA	20,00	39,90
DAYTONA USA	20,00	39,90
DISCWORLD	30,00	59,90
EURO'96	20,00	39,90
F1 CHALLENGE	25,00	49,90
FIFA'96	25,00	49,90
GEX	20,00	39,90
INT VICTORY GOAL	15,00	29,90
JOHNNY BAZOOK.	15,00	29,90
MYSTARIA	20,00	39,90
MYSTERY MANSION	20,00	39,90
NEED FOR SPEED	30,00	59,90
PANZER DRAGOON	15,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	15,00	29,90
PRO PINBALL	20,00	39,90
RAYMAN	20,00	39,90
ROAD RASH	30,00	59,90
SEGA RALLYE	25,00	49,90
SIM CITY 2000	25,00	49,90
SHINOBI X	15,00	29,90
STORY OF THOR 2	40,00	69,90
THE HORDE	20,00	39,90
THUNDERHAWK 2	20,00	39,90
TOHSHINDEN REMIX	25,00	49,90
VIRTUA FIGHTER 2	25,00	49,90
VIRTUA COP	40,00	69,90
WIPEOUT	20,00	39,90
X-MEN	25,00	49,90

VERSAND & LADEN OSNABRÜCK

0541 - 66016 & 66017

REAL 3 DO GAMEBOY GAME GEAR PC CD ROM JAGUAR

MEGA DRIVE GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
ALADDIN	15,00	39,90
ASTERIX	10,00	29,90
BATMAN FOREVER	15,00	39,90
BUBSY 2	10,00	29,90
COOL SPOT	5,00	14,90
DAVIS CUP TENNIS	5,00	14,90
HARDBALL III	5,00	14,90
LION KING	25,00	49,90
NHL'96	20,00	44,90
SHINING FORCE 2	25,00	49,90

NINTENDO ULTRA 64

		NEU
NINTENDO 64	DT.	399,90
MARIO 64		01.03.97
PILOTWINGS 64		01.03.97
TUROK		MÄRZ

WEITERE TITEL AUF ANFRAGE

SONSTIGES

	ANKAUF	VERKAUF
3 DO	90,00	149,90
JAGUAR	60,00	99,90
MEGA CD	30,00	59,90
GAMEBOY	25,00	49,90
GAME GEAR	50,00	89,90
SUPER NINTENDO	70,00	119,90
CONTROL PAD SN/MD	5,00	14,90
ADAPTER SN	10,00	19,90

SUPER NINTENDO

	NEU
DONKEY KONG 3	129,90
FIFA'97	119,90
LUFIA DT.	119,90
NBA LIVE'97	119,90
PGA'97	109,90
SIM CITY 2000	119,90
STREETFIGHTER ALP.2	119,90
TERRANIGMA	119,90

NEO GEO CD GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD	160,00	239,90
AEROFIGHTER 2	20,00	44,90
ART OF FIGHTING 2	20,00	44,90
CROSSED SWORDS	15,00	29,90
FATAL FURY 2	20,00	44,90
KING OF FIGHTERS '95	20,00	44,90
MUTATION NATION	20,00	44,90
SAM.SHOWDOWN 3	25,00	49,90
SUPER SIDEKICKS 3	30,00	59,90
WORLD HEROES 1	15,00	29,90

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR NACH VORHERIGER ABSPRACHE ANGEKAUFT. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN.
ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHNEN EINEN V-SCHECK (ABZÜGL. 2,-DM BEARBEITUNGSGEBÜHR).

BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 1,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.
IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR, UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ZUGEBEN.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-FR. 10.00 BIS 18.30 UHR
SA.10.00 BIS 14.00 UHR
LA. SA. 10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM
PORTO (AUSLAND VORKASSE)) :15,00DM

PLAYSTATION UMBAU

Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN Spiele ohne Wechsel-Tricks !





125,- DM

IMPORT ANGEBOTE

PLAYSTATION	NEU
A-TRAIN US	49,90
BUBSY 3D US	39,90
DECEPTION US	69,90
FIGHTING ILL. JP	69,90
PROJECT OVERKILL US	49,90
SIM CITY 2000 US	49,90
SLAMSCAPE US	69,90
STAR GLADIATOR US	69,90

SEGA SATURN	NEU
ANDRETTI RACING US	69,90
CRITICOM US	49,90
GALAXY FIGHT JP	39,90
LODERUNNER JP	39,90
MR.BONES US	69,90
MYST US	49,90
RAMPO JP	29,90
VICTORY GOAL'96 JP	49,90

OHNE SPIEL **399,90 DM**



OHNE SPIEL **399,90 DM**

55,- DM SOFORT SPAREN ! MIT UMBAU & RGB KABEL **499,90 DM**

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr. Wer absichtlich defekte Artikel verkauft macht sich strafbar.


25 grausame Minuten mit Full Motion 3-D-Animationen. Genieße als Vampir das Blut Deiner Feinde und entschwinde als Wolf in das Dunkel der Nacht.
Metzele die Dorfbewohner nieder oder verwandle sie in faulende Fleischberge mit einem von 22 wahnsinnigen Zaubersprüchen. Dieses Adventure wird Dich mehr als 100 Stunden kosten, um jene zu vernichten, die Dich verflucht haben. Aber Du wirst Sie kriegen. Jeden einzelnen.
CRYSTAL DYNAMICS
Crystal Dynamics and Blood Omen Legacy of Kain are trademarks of Crystal Dynamics. © 1996 Crystal Dynamics. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.



Videogames: 80%



PlayStation Magazin:
Wertung 1.7 - Sehr gut



MAN!AC: 86%



Die Ewigkeit - ein dunkler, grausamer Ort. Die Untoten machen sich an den Lebenden zu schaffen

DIE EWIGE VERDAMMNIS LÄSST DIR GENUG ZEIT, UM DEINE RACHE ZU PLANEN

und kämpfen um ihr Überleben. Egal ob Du Dich in einen menschlichen Körper verwandelst, in einen Wolf oder Nebel - die Suche und Vernichtung derer die Dich verflucht haben ist Dein einziges Ziel.





Im Vertrieb von:



BMG Interactive Web Site: http://www.bmginteractive.de



Videospiel-
So werten die Ex

Winnie spielt:
1. Atari Classics (PLAYSTATION)
2. ISS 64 (NINTENDO 64)
3. Twin Cobra (PLAYSTATION)

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Spieledemo und jede Vorabversion. Doch getestet werden nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen, alle Spielelemente sowie die endgültigen Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird. Offizielle Neuerscheinungen (mit deutscher Anleitung oder gar deutschen Bildschirmtexten) findet Ihr unter dem Motto „Spiele-Tests“; US- und Japan-Spiele werden nach ähnlichem Schema in der Import-Rubrik (unter Sony Dimension, Planet Saturn oder Nintendo Nation) besprochen.



N64 PS SA

MANIAC widmet sich in aller Ausführlichkeit der Sony Playstation, dem Sega Saturn und dem Nintendo 64. Natürlich werden auch alle künftigen Konsolen mit Vorabberichten, Tests und Kritiken bedacht, sobald wir sie in die Finger bekommen.



Robert spielt:
1. Super Mario 64 (NINTENDO 64)
2. Dragonforce (SATURN)
3. Hexen (PLAYSTATION)





Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **GRAFIK** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Polygone sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Andreas spielt:
1. Street Fighter EX (AUTOMAT)
2. Rage Racer (PLAYSTATION)
3. Shanghai (MAC)

Olli spielt:
1. Suikoden (PLAYSTATION)
2. Super Mario 64 (NINTENDO 64)
3. Gundam – Endless Battle (SUPER NES)

Tobias spielt:
1. Super Mario 64 (NINTENDO 64)
2. Turok (NINTENDO 64)
3. Tomb Raider (PLAYSTATION/SATURN)

Beim **SOUND** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels, oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtige Aspekte, doch entscheidend sollte für Euch die **SPIELSPASS**wertung sein. Hier werden alle spielerischen und technischen Aspekte zusammengefaßt: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten?



Christian spielt:
1. Virtua Cop 2 (SATURN)
2. Daytona CCE (SATURN)
3. True Pinball (PLAYSTATION)



-Kritik
xperten



● Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Martin spielt:

1. International Superstar Soccer 64 **(NINTENDO 64)**
2. Manx TT **(SATURN)**
3. Spider **(PLAYSTATION)**

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führten zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.



Geteilter Spielspaß ist doppelter Spaß: Dieses Spiel enthält einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multi-Player-Adapter an den Start.



Angabe des Datenträgers: Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1 Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)



Der Spielstand wird entweder mit Hilfe eines Paßwortes (Code) gespeichert oder auf Batterie bzw. Memory Card gesichert.



Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurden ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller (PS/SA) wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.



Achtung, Raumklang: Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.



Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantw. für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01 - 0 / Telefax (0 82 33) 74 01 - 47
eMail: ManiacTobi@aol.com / **M@N!AC online:** www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Christian Blendl, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Daniel Wagner

Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Mechwarrior", © Activision/Laguna

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-10

Belichtung: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Straße 6, 86167 Augsburg

Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten



Entwickler: Nintendo, Japan • Produzent und Spieldesign: Shigeru Miyamoto

Super Mario 64



Giftgrün vor Wut: Der lästige Latzhosen-Klempner ist über die letzte Level-Stiege gekraxelt und fordert Bowser nun zum Endkampf.

HOT Line

Kurs 1: Mario setzt auf der fliegenden Insel die Flügelkappe auf und justiert das Kanonen-Zielkreuz in die Mitte des Münzrings. Ihr laßt Euch von den Aufwinden tragen und kassiert bequem die mittleren Ringposten – fünf Klunker später winkt ein Stern. **Kurs 2:** Ihr peilt mit der Kanone den Winkel rechts von der rotierenden Plattform an – das Mauerwerk explodiert, dahinter wird ein Stern freigelegt. **Kurs 3:** Um die Moräne aus ihrem Versteck zu locken, müßt Ihr dem feisten Biest direkt vor der Nase herumpaddeln. **Kurs 4:** Nachdem Ihr mit dem Kopf des Schneemanns gesprochen habt, rutscht Ihr mit dem Unterleib (auf dem Berggipfel) um die Wette – der Schneeball verfolgt Euch bis zum Podest und ist nach der Kollision mit seinem Kopf wieder vereint. **Kurs 5:** Ihr sackt beim blauen Steinblock die Tarnkappe ein, marschiert zum nächsten Raum, springt rechts vom Bücherregal von der Wand ab und erreicht das Dachgeschoß. Ihr marschiert durch das blaue Geister-Portrait und findet den nächsten Stern. **Kurs 6:** Ihr weicht den Kullersteinen aus und hüpft mit einem Wandsprung zur Sternkammer über der Tür. **Kurs 7:** Den siebten Extra-Stern erheischt Ihr nur, wenn Ihr mit dem Schildkrötenpanzer über sämtliche Münzen surft und anschließend im Vulkan Euer Klunker-Konto auf 100 erhöht. **Kurs 10:** Am Ufer des zugefrorenen Sees taucht ein Propeller-Schneeball auf – Ihr hüpft auf den Rotor und reitet auf der Luftströmung über den Staudamm. **Kurs 11:** Wenn Mario durch den Bilderrahmen hüpft, wird der Wasserstand an Eurer Sprunghöhe orientiert. Der rosa Bomber ist leichter zu erreichen, wenn Ihr den Wasserspiegel auf Maximalpegel hebt. **Kurs 12:** Mario marschiert zur transparenten Wolke neben dem Steilpfad – ein paar Schritte weiter findet Ihr in der Felstextur eine verborgene Passage. **Kurs 13:** Für fünf von sechs Sternen verzeichnet Ihr als Riesen-Mario die beste Startposition: Anstatt sich beim Sprung durchs erste Bild verkleinern zu lassen, hupft Ihr linkerhand durch das Vergrößerungs-Portal. **Kurs 14:** Steht die Pendeluhr beim Durchspringen auf 12, bleiben alle Plattformen ruhen – Mario kann seelenruhig die roten Münzen einsacken.

Kurs 15: Im Labyrinth erreicht Ihr mit Wandsprüngen den rosa Bomber.

Nintendos Hosenmatz hüpft in die nächste Hardware-Generation: Wie das Nintendo-Maskottchen ist auch Erzschurke Bowser vom 16-Bit-Domizil in dreidimensionale Jump'n'Run-Welten gewechselt. Kaum in Marios Heimatdorf angekommen, packt die fiese Drachenschildkröte ihre Koffer aus und nistet sich in Toadstools Schloß ein. Sein pummeliges Hüpfheer hat der gepanzerte Obermotz auf dem Super NES zurückgelassen – bevor Bowser die nächste Invasion starten kann, muß der einsame Fiesling zeitbewußte 3D-Vasallen rekrutieren. Allerdings kann sich der zerknirschte Obermotz nach seinen glücklosen 16-Bit-Raubzügen keine bezahlte Schurkenarmee mehr leisten, statt dessen prangen bald an jeder Schloßmauer heimtückische Bilderfallen. Von den feschen Gemälden fasziniert, stolpert ein Schloßbewohner nach dem anderem in Bowsers Westentaschendimension: Kaum in der anderen Welt angekommen, werden die braven Mushroom-Bürger in gewissenlose Polygon-Schurken wie Bomben, Pilzmänner oder transparente 3D-Seelen verwandelt. Mario kontert Bowsers Offensive mit gewohntem Jump'n'Run-Geschick: Die Sprungtechnik wurde in die dritte Dimension portiert, mit räumlichen Sonder-Manövern aufgepeppt und auf Nintendos Analog-Stick zugeschneidert.

Leider hat Nintendo die PAL-Fassung nicht ganz so perfekt hinbekommen wie von den meisten Super-NES-Titeln gewohnt. Ihr müßt mit leichten Letterbox-Balken am oberen und unteren Bildrand vorliebnehmen und im Vergleich zu den NTSC-Versionen eine etwas geringere Spielgeschwindigkeit akzeptieren. *rb/th*



Im Pyramiden-Level stibitzt Euch ein vorwitziger Geier die Mütze: Ohne Kappe setzen Euch Gegner heftiger zu.

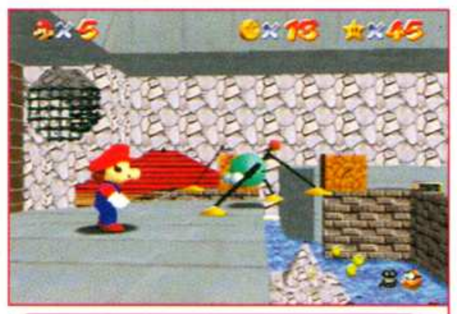


HOT Line

Kurs 8: Um den Obermotz im Ägypten-Level zu stellen, besucht Ihr vier Pyramiden-Eckpfeiler. Habt Ihr alle Säulen erklommen, zerfetzt die Pyramiden-Kuppe in Polygon-Splitter. Ihr fliegt zur Bresche und fahrt einem vergitterten Aufzug zum Level-Boss.



Ramses' Rache: Der steinalte Pharao malträtiert Mario mit überdimensionalen Mauer-Greifern und rammt Euren Hobby-Ägyptologen mit geballter Ziegelfaust in den Boden.



Nachdem Mario das Wasser abgelassen hat, krabbeln garstige Wasserläufer durch den trockengelegten Level.



HOT Line **Champion-Bonus:** Wer alle Winkel durchstöbert und 120 Sterne gesammelt hat, trifft alte Bekannte: Der Pinguin im vierten Kurs hat sich seit dem letzten Treffen mächtig aufgeplustert, Knuddel-Dino Yoshi erwartet Euch auf dem Schloß: Ihr düst mit Kanonenantrieb auf den Dachfirsten und kassiert 100 Extraleben.

HOT Line **Teleporter, Kurs 3:** Auf der Bergspitze (am Level-Anfang rechts) findet Ihr eine lädierte Hängebrücke. Wer für einige Sekunden auf dem letzten Balken verharrt, landet am Fuß des Berges. **Teleporter, Kurs 11:** Ihr drückt Euch in den rechten Winkel der Stufenkonstruktion (oben schwebt eine Elektro-Kugel durch die Luft) und werdet unmittelbar neben die Kanone teleportiert. **Teleporter, Kurs 12:** Mario klettert auf den linken Zwergpilz, teleportiert zum Felssims und kürzt den Weg zur Kanone ab. **Teleporter, Kurs 13:** Kaum den Schalter mit Ausrufezeichen gedrückt, erscheint für wenige Sekunden eine Brücke. Mario hastet über den Felsgrat zur Plattform – ein Warp-Punkt im rechten Eck bringt Euch zum Festland zurück. **Teleporter, Kurs 15:** Ihr geht auf dem Luftschloß zur Galerie – wenn Ihr Mario am Abgrund postiert (mitten im Regenbogen), werdet Ihr auf das Labyrinth-Dach gebeamt.

! Mein Herzenswunsch wurde erhört: Mit dem N64 gibt's endlich eine Konsole für saubere 3D-Routinen ohne lästige Polygon-Patzer. Wo 32-Bit-Heldin Lara Croft noch von den Hardware-Grenzen in die Ecke gedrängt wurde, flitzt Mario hemmungslos in alle Himmelsrichtungen und durchstöbert ausgefeilte Jump'n'Run-Welten - eine perfektere Steuerung mit ihren facettenreichen Sprung- und Gag-Manövern habe ich noch nicht erlebt. Ermöglicht wird dies nicht zuletzt dank des traumhaften Analog-Sticks. Miyamoto hat tatsächlich es geschafft, die Brillanz seiner 2D-Meisterwerke ohne spielerische Einbußen in die komplexe 3D-Welt zu verfrachten - Kompliment! Lediglich die etwas schlampige PAL-Adaption des Klempners nervt.

Robert Bannert



Cool Koopa Boarders: Mario surft auf einem Schildkrötenpanzer über den Eissee und sackt zwei rote Münzen ein.



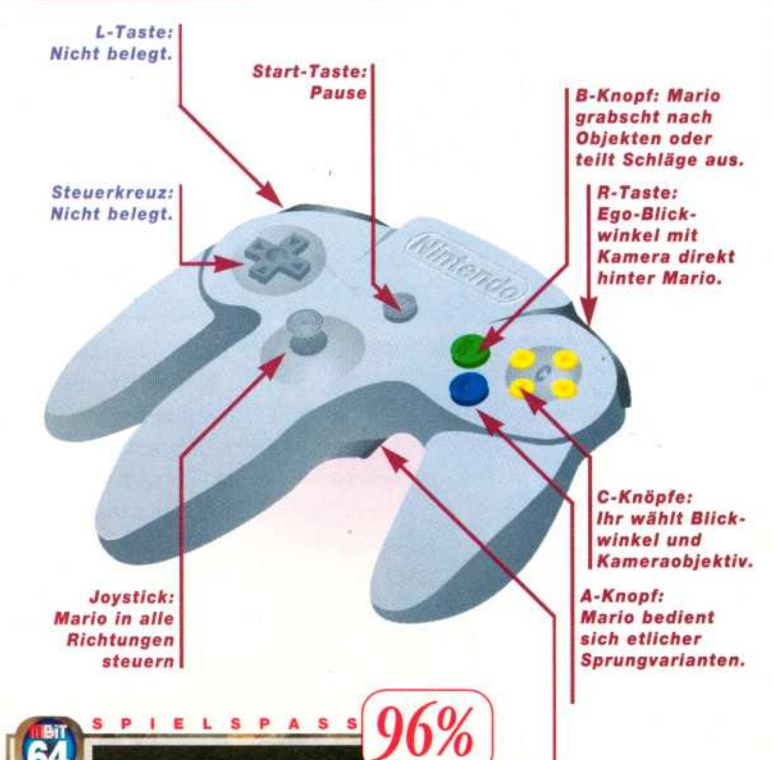
Zum Mittelpunkt des Lava-Levels: Mario hangelt sich von Zinne zu Zinne, im Hintergrund tost ein Magma-Fall.



Die letzte Bowser-Bastion: Mario staunt über einen Ausblick auf die komplette Level-Architektur.



Auf dem morschen Wolken-Kahn zwängt sich Mario in eine Kanone und zielt per Fadenkreuz auf den Regenbogen.





SPIELSPASS 96%

HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	88%
SOUND	76%

Beinahe perfektes Jump'n'Run mit atemberaubender Polygon-Kulisse, genialer Steuerung und unübertroffenem Level-Design.

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant. Den Importtest findet Ihr in MAN!AC 8/96. Die Wertung der PAL-Fassung wurde um 1% reduziert (Geschwindigkeitsverlust).

Entwickler: LucasArts, USA • **Produzent:** Don James • **Design:** Jon Knoles • **Programmierung:** Mark Haigh-Hutchinson, Eric Johnston, Mrak Blattel • **Grafik:** Paul Zinnes, Andrew Holdun, Garry M. Gaber, Chris Hockabout, Bill Stoneham • **Sound:** Peter McConnell, Clint Bajakian, John Williams, Joel McNeely

Shadows of the Empire



Animations-Highlight ohne Splatter-FX: Polygon-Sturmtruppen werden vom Rückstoß weggeschleudert oder gehen lebensecht in die Knie.

Harter Brocken: Ohne Extrawaffen müßt Ihr dem AT-AT jede Energieeinheit einzeln aus den Schaltkreisen schmurgeln.



Bekommt nach dem unrühmlichen "Star Wars 3"-Ende den verdienten Abgang spendiert: Kopfgeldjäger Boba Fett.





Hoverbike-Hatz in Mos Eisley: Wenn Ihr Eure Widersacher nicht zeitig einholt, fallen die Schurken über Luke Skywalker her.

Das "Krieg der Sterne"-Phänomen hält die Welt seit der Uraufführung 1977 in Atem: George Lucas revolutionierte trotz bescheidenem Budget Tricktechnik und Ausstattung. Carrie Fisher und Harrison Ford (der bereits in Lucas' "American Graffiti" eine Nebenrolle spielte) wurden über das Weltraumepos zu Stars. Dank der aktuellen Wiederaufführung ist "Star Wars" nun der erfolgreichste Kinofilm aller Zeiten (vor Spielbergs "E.T.").

N64 George Lucas' Skywalker-Clan hat bereits 16- und 32-Bit-Galaxien heimgesucht, jetzt tobt der "Krieg der Sterne" auf dem N64: Wie die "Rebel Assault"-Episoden hat Entwickler LucasArts die "Shadows of the Empire"-Gefechte nur locker am Film-Plot orientiert. Das berüchtigte Heldentrio wird nur am Rand erwähnt, statt dessen rettet der wackere Rebellen-Söldner Dash den Tag und ballert sich für Mon Mothmas Renegaden-Allianz durch Ego-Shooter-Level: Ihr erlebt Schußwechsel mit imperialen Sturmtruppen und verkommenen Gauner-Seelen aus der klassischen Ich-Perspektive, vor diffizilen Sprüngen und anderen Geschicklichkeitsseinlagen wechselt Ihr den Blickwinkel und beobachtet Euer dreidimensionales Alter-Ego aus drei unterschiedlichen Ansichten. Allerdings sind Jump'n'Run-Elemente und Puzzles spärlich gesäht: Die meisten Herausforderungen wurden auf simple Laser-Gefechte beschränkt, Stationskorridore sowie die düsteren Kanal-Gewölbe in einer Schmuggler-Niederlassung führen meistens geradeaus – nur hier und dort wird das Forscher-Gemüt von einer Abzweigung oder den verborgenen "Challenge Points" gelockt.

Obwohl die meisten Level als Ego-Ballerei konzipiert wurden, hält LucasArts am bewährten "Star Wars"-Mix fest: Wie in den anderen Videospiel-Umsetzungen wird das dominante Ego-Rezept von buntem Action-Mischmasch und in Echtzeit berechneten "Rebel Assault"-Inspirationen aufgelockert: Ihr zerblast in der Hoth-Eiswüste mit dem Snow-Speeder imperiale Kampfläufer und donnert mit einem rostigen Frachtschiff durch Asteroidenfelder, in der Raumhafen-Metropole Mos Eisley brettert Ihr auf baufälligen Hover-Gestängen durch ein Racing-Intermezzo. *rb/tb*

Erhältlich bei Primal Games, Tel.: 0234/9160630

HOT Line

AT-ST: Habt Ihr den imperialen Mini-Mech gesichtet, umrundet Ihr das Vehikel und schleicht Euch von hinten unter die Stahlläufe. Ihr haltet vorsichtig Schritt und gebt regelmäßig Feuersalven auf die Cockpit-Unterseite ab.
Tentakel-Terror: Dash verharrt über dem Monster-Maul und peilt per Z-Taster den roten Greifarm an. Die übrigen Tentakel beschießt Ihr nur, wenn die klebrigen Auswüchse zu aufdringlich werden – Schaden richtet Ihr keinen an, aber immerhin ziehen sich die Greifer zurück.
Slave 1: Sobald Boba Fetts Raumschiff aus dem Hangar düst, aktiviert Ihr das Jetpack. Dash fliegt zur obersten Galerie und hechelt im Rund über sämtliche Vorsprünge – wer sich beeilt, flüchtet aus dem Schußfeld von "Slave 1" und kann den altersschwachen Kopfgeldjäger-Raumer von hinten bearbeiten.
Challenge-Cheat (Easy): Wer unter Easy alle Challenge-Points einsackt, hält beim neuen Durchgang den Kamera-Knopf fünf Sekunden gedrückt und kassiert den "Leebo Scanner".
Challenge-Cheat (Hard): Ihr sammelt im Hard-Modus sämtliche Challenge-Points und startet beim nächsten Mal mit allen Waffen. Außerdem genießt Ihr für 30 Sekunden Unverwundbarkeit.

Die dreidimensionalen Sets sind flüssig und nahezu fehlerfrei – zudem trotten Eure Widersacher mit lebensechten Animationen über den Shading-Untergrund und machen sogar beim Ableben eine gute Figur. Allerdings beschränken sich die meisten Grafik-Gags auf das Drumherum im Hintergrund, die Schauplätze selber sind trotz sauberer 3D-Engine für geübte Ego-Shooter zu gradlinig. Überraschend gut ist dagegen John Williams' zeitloser Soundtrack, der trotz Speicher-Widrigkeiten und Mono-Abmischung fast in CD-Qualität umgesetzt wurde. "Shadows of the Empire" ist eine spielerisch simple, aber stimmungs- und effektgeladene Ego-Ballerei mit vielfältigen Missionen. Allerdings sollte LucasArts beim nächsten Mal etwas mehr Augenmerk auf Spieldesign-Details legen, dann klappt's auch mit der 80er-Wertung.

Robert Bannert



Das Imperium auf dem 3D-Vormarsch: Flotter Action-Mix mit schicker Optik und motivierendem Williams-Soundtrack.

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

0521/64234 M.C. Game 0521/64234

SONY PLAYSTATION		
Sony Playstation Konsole	DV	389,95
NeGCon	DV	84,95
A-Train	DV	94,95
Actua Golf	DV	84,95
Adventure of Lomax	DV	89,95
Andretti Racing	DV	84,95
Alone in the Dark	DV	99,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Baphomets Fluch	DV	89,95
Bastard	JP	139,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95
Black Dawn	DV	89,95
Break Point Tennis	DV	89,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Burning Road	DV	79,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Carnage Heart	US	109,95
Casper	DV	94,95
Cheesy	DV	84,95
Cool Boarders	DV	89,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Crusader	US	99,95
Cyberia	DV	84,95
Darkstalkers	DV	84,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95
Deathtrap Dungeon	DV	i.V.
Destruction Derby 2	DV	94,95
Disruptor	DV	79,95
Dragonheart	DV	84,95
Earthworm Jim 2	DV	94,95
Extreme Games 2	US	104,95
F1	DV	99,95
Fade to Black	DV	84,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Final	DV	84,95
Firo & Klawd	DV	94,95
Floating Runner	DV	84,95
Fox Hunt	US	89,95
Frank Thomas Big H. Baseb	DV	84,95
Goal Storm	DV	69,95
Gunship	DV	89,95
Hulk	DV	89,95
Impact Racing	DV	79,95
In the Hunt	DV	84,95
Iron & Blood	DV	84,95
Iron Man X/O	DV	84,95
Jet Rider	DV	84,95
Jumping Flash 2	DV	94,95
Kart Duel	DV	84,95
Kings Field 2	US	109,95
Killing Zone	DV	89,95
Konami Open Golf	DV	84,95
Legacy of Kain	US	99,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	59,95
Moto X	DV	84,95
Motortoon Grand Prix 2	DV	94,95
Mickeys Wild Adventure	DV	84,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 2	DV	84,95
Namco Museum Vol. 4	JP	139,95
Nascar Racing	US	99,95
NBA Jam Extreme	DV	84,95
NBA Live 97	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	84,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Ogre Battle	JP	124,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Onside Soccer	DV	89,95
Pandemonium	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
Penny Racers	DV	84,95
Persona	US	109,95
Pete Sampras Ext. Tennis	DV	89,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Pitball	DV	89,95
Po'Ed	DV	89,95
Power Move Wrestling	DV	89,95
Pro Pinball	DV	89,95
Project Overkill	DV	84,95
Puzzle Fighter	JP	129,95
Raging Skies	DV	94,95
Ray Tracers	JP	139,95
Rebel Assault 2	US	109,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	84,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Road Rash	DV	84,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam'n'Jam	DV	89,95
Shellshock	DV	69,95
Sim City 2000	DV	84,95
Soul Blade	US	109,95
Soviet Strike	DV	84,95
Space Jam	DV	89,95
Space Hulk	DV	84,95
Spot goes to Hollywood	DV	89,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Star Gladiator	DV	89,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	DV	89,95
Suikoden	US	99,95
Supersonic Racers	DV	89,95
Tekken 2	DV	99,95
The Hive	US	99,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	89,95
Time Commando	DV	84,95
Tobal No 1	DV	89,95
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Toshinden 3	JP	144,95
Total NBA	DV	94,95
Track & Field	DV	94,95
Trilogy	DV	89,95
True Pinball	DV	84,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal 2	DV	89,95
Victory Boxing	DV	89,95
Virtual Golf	DV	84,95
Virtual Pool	US	109,95
Warhammer	DV	89,95
Williams Arcade Hits	DV	74,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WipEout 2097	DV	94,95
Worms	DV	89,95
WWF: Arcade Game	DV	69,95
WWF in your house	DV	89,95
X 2	DV	84,95

SEGA SATURN		
Sega Saturn Konsole	DV	399,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Amok	US	109,95
Andretti Racing	US	109,95
Athlete Kings	DV	84,95
Batman Forever	DV	89,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bug Too	US	99,95
Casper	DV	89,95
Crime Wave	DV	89,95
Crusader	US	109,95
Dark Saviour	DV	89,95
Daytona Champion Cir. Ed	DV	89,95
Die Hard Arcade	DV	99,95
Dragon Force	US	109,95
Dragon Heart	DV	89,95
Earthworm Jim 2	DV	89,95
Elevator Action	JP	109,95
Evangelion	JP	109,95
Exhumed	DV	89,95
Fighters Megamix	JP	109,95
Fighting Vipers	DV	89,95
Funky Head Boxing	JP	109,95
Iron Man X/O	DV	84,95
Iron Storm	US	109,95
Hulk	DV	89,95
King of Fighters 96	JP	109,95
Longraiser III	JP	109,95
Madden 97	DV	89,95
Magic Carpet	DV	59,95
Need for Speed	DV	89,95
NFL Quartback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	89,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Nights	DV	134,95
Paradius IV	JP	99,95
PGA Tour Golf 97	DV	89,95
PTO II	US	109,95
Sea Bass Fishing	DV	59,95
Sega Ages Compilation	DV	89,95
Shanghai	US	79,95
Shockwave Assault	DV	49,95
Sonic 3D Blast	DV	94,95
Soviet Strike	DV	84,95
Spot goes to Hollywood	DV	89,95
Story of Thor 2	DV	84,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	DV	89,95
Street Racer	DV	84,95
Theme Park	DV	49,95
Tilt	DV	84,95
Tomb Raider	DV	89,95
Tunnel B1	DV	89,95
Ultimate	DV	84,95
Virtua Cop 2	DV	134,95
Virtual On	DV	89,95
World Series Baseball 2	DV	84,95
World Wide Soccer 97	DV	89,95
WWF in your house	DV	89,95

SUPER NINTENDO		
Breath of Fire 2	DV	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilization	US	129,95
Dragon View	US	89,95
FIFA 97 Gold Edition	DV	119,95
Illusion of Time	DV	109,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Liberty or Death	US	114,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
NBA Live 97	DV	119,95
New Horizons	US	129,95
Robotrek	US	99,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Sim City 2000	DV	129,95
Street Fighter Alpha 2	DV	129,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Terranigma	DV	109,95
Tetris & Dr. Mario	DV	69,95
Ultima: The False Prophet	US	129,95
Ultimate	DV	119,95
Winter Gold	DV	109,95
Worms	DV	119,95

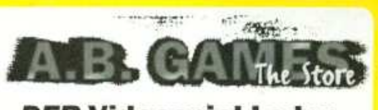
MEGA DRIVE		
FIFA Soccer 97	DV	109,95
NBA Live 97	DV	109,95
Superstar Soccer Deluxe	DV	89,95
Worms	DV	99,95

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiele-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/6 42 34, Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr = DM 12,–
Ab DM 300,– versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen.

Phone: 0451 871 7555 A.B. GAMES Andreas Bender Phone: 0451 871 7515



***DER* Videospiel-Laden in 23558 LÜBECK!**

Moislinger Allee 40a / Ecke Füchtingstr.
(erster Stock)
Mo-Mi: 12-18 Uhr - Do+Fr: 12-19 Uhr
Sa: 10-15 Uhr

ALLES FÜR

Fragt nach!

NINTENDO 64
PLAYSTATION
SATURN

SEGA FINANZIERUNG

SEGA SATURN ACTION PACK 449,95
INKL. SEGA RALLY & WORLDWIDE SOCCER '97
DM 39,65
PRO MONAT BEI 12 MONATEN LAUFZEIT

TEILZAHLUNGSPREIS: 475,80 DM EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%, LAUFZEIT 12 MONATE, VORBEHALTLICH VOLLJÄHRIGKEIT UND BONITÄTSPRÜFUNG DER FINANZIERENDEN BANK. ES KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN. DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINANZIERUNGEN BETRÄGT DM 450,-

Sony PlayStation		
Sony PlayStation	dt	389,95
Area 51	dt	89,95
Black Dawn	dt	89,95
Carnage Heart	dt	79,95
City o.t. lost Children	dt	89,95
Crow: City of Angels	dt	89,95
Cool Boarders	dt	89,95
Disc World II	dt	89,95
Epidemic	dt	79,95
Exteme Games II	dt	79,95
FIFA 97	dt	89,95
Twisted Metal II	dt	89,95
Legacy Of Kain	dt	89,95
Hardball 5	dt	89,95
Hexen	dt	89,95
Int. SuperStar Soccer	dt	89,95
Independence Day	dt	89,95
Jet Rider	dt	79,95
John Madden 97	dt	89,95
Kings Field	dt	79,95
Lost Vikings II	dt	89,95
Magic The Gathering	dt	89,95
Mechwarrior II	dt	79,95
Monster Truck	dt	99,95
Nascar Racing'96	dt	79,95
NBA Hangtime	dt	89,95
NBA In the Zone II	dt	99,95
NBA Live 97	dt	89,95
Need for Speed II	dt	89,95
NHL Face Off 97	dt	79,95
NHL 97	dt	89,95
NHL Powerp.Hockey96	dt	79,95
Porsche Challenge	dt	79,95
Resident Evil	dt	99,95
Resident Evil II	jp	149,95
Samurai Showdown	dt	79,95
Suikoden	dt	89,95
Tenka - Lifeforce	dt	89,95
Total NBA'97	dt	79,95
Tobal No. 1	dt	89,95
Wing Commander IV	dt	89,95
Victory Boxing	dt	89,95
Warhammer	dt	89,95
X-Com II	dt	89,95

Nintendo 64		
Nintendo 64	dt	399,95
Antennenkabel	dt	45,-
Joypad N64	dt	55,-
Turok	dt/engl.	139,95
Super Mario 64	dt	99,95
Pilotwings	dt	99,95

Mo-Mi 12-18 Uhr • Do+Fr 12-19 Uhr • Sa 10-15 Uhr

• Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!! • Komplette kostenlose Preisliste für PSX, Saturn, Mega Drive, Mega CD und Nintendo 64 anfordern! • Täglich neue Import-Spiele • Die noch nicht lieferbaren Spiele dieser Anzeige können vorbestellt werden!

Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. **Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN Ab 300.- DM portofrei** • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

••• KEIN CLUB •••



89,95
(PlayStation) dt-Version

Auch Händler willkommen!
Fax: 0451 - 8717565

Ankauf von Hard- und Software!

Komplette Preisliste kann angefordert werden gegen frankierten Rückumschlag (bitte System angeben)

Entwickler: Nintendo, Japan •**Produzent:** Shigeru Miyamoto

Wave Race 64



Genauso flott und ohne grafische Magerkur: Bis auf seichteren Wellengang gibt's im Zweispieler-Modus keine Einbußen.



Im "Southern Island"-Kurs sinkt mit jeder Runde der Wasserspiegel: Schiffswrack und Sprungschanze tauchen auf.



Hindernis-Slalom im Ententeich: Die ruhige Wasseroberfläche läßt Euch Spielraum für diffizile Manöver.

HOT Line

Doppelsalto: Bevor Ihr über die nächste Schanze brettert, beschleunigt noch einmal tüchtig – kurz vor dem Absprung zieht Ihr den Analog-Stick hoch, einen Augenblick später richtet Ihr den Controller nach unten aus. Wenn Ihr den Sprung früh genug abpaßt, überschlägt sich Euer Vehikel gleich zweimal – und Ihr kassiert mindestens 2.000 Stunt-Punkte. **Chopper-Kür:** Die Helikopter-Figur als Variation der Seitwärtsdrehung: Euer Bike brettert über die Rampe, Ihr steuert diagonal nach oben und macht eine Seitwärtsrolle. Bonus-Belohnung: 1700 Punkte oder mehr. Wer die Schiedsrichter noch großzügiger stimmen will, hält den Stick bei der Rolle länger gedrückt: Euer Biker setzt zur nächsten Chopper-Schraube an, bringt seinen Untersatz in eine aufrechte Position und dreht sich erneut um die eigene Achse.



Nintendos jüngstes Rennspiel-Highlight ist nicht – wie ursprünglich erwartet – die neue "Mario Kart"-Episode, sondern Miyamotos Wasserschlacht: Anstatt Euch wie die meisten Racing-Konkurrenten über graue Asphalttexturen und vorgegebene Kursrichtungen zu hetzen, fordert Euch das japanische Entwickler-Team des Mario-Vaters mit sturmgepeitschten 360-Grad-Gewässern. Das vierköpfige "Wave Race"-Team pflügt durch aufgewühlte Küstenstreifen, dirigiert die grell lackierten Jet-Bikes durch nebelverhangene Binnengewässer oder bootet die Konkurrenten in einem "Waterworld"-Fort aus. Wo die "Mario Kart"-Teilnehmer die vielgerühmte Untergrund-Simulation des 16-Bit-Vorgängers eingebüßt haben, faszinieren Euch die "Wave Race"-Kurse mit neuartiger Kurs-Physik: Ihr dirigiert Euer Jet-Mobil durch unberechenbares Wellenspiel und gleitet von Brecherkämmen in tosende Wassertäler – wer nicht zur jeder Sekunde die Witterung neu einschätzt und die Tücken seiner Maschine kennt, platscht in nullkommanichts in's transparente 3D-Naß. Außer seinem Vehikel und dem tückischen Seegang muß Euer Polygon-Biker Hindernis-Parcours und verzwickte Bojenstraßen meistern: Ihr steuert wahlweise mit drahtigem 3D-Mädel oder männlichem Schwergewicht zwischen Schiffswracks hindurch, tuckert vorsichtig durch rostige Tunnelsysteme, wühlt die Entengrütze in einem Waldsee auf oder schlingert an den moosig texturierten Felsvorsprüngen eines Eilandes vorüber. Pfeilschilder wie Bojen geben Euch den günstigsten Kurs vor: Egal, ob Euer Fahrer die Zuschauermenge mit Kür-Verrenkungen erstaunt oder über eine Sprungschanze nach der anderen brettert – wer die rundlichen Schwimmkörper ignoriert, liegt bald auf dem Trockenen. Anstatt Eure Geschwindigkeit lediglich an Gas-Button und Kurvenlagen zu orientieren, haben Nintendos "Wave Race"-Entwickler die Bojen als ungewöhnliches Beschleunigungs-Feature genutzt: Sobald Ihr eine Markierung verpaßt, säuft Euer



Crash- und kurvensicher, aber träge: Schwergewicht David Mariner.



Die zierliche Ayumi Stewart hat den bequemsten Wendekreis.



Fliegengewicht Ryota Hayami fliegt leicht aus Kurven, ist aber pfeilschnell.



Robust, aber unberechenbar: Miles Jeter schlägt die engsten Haken.



In der zweiten Liga herrscht rauheres Klima als in der Einsteigerklasse: Wer gegen den Strom schwimmt, geht unter.

HOT Line

Trikotwechsel: Wenn Ihr bei der Charakterwahl einen Biker auswählt und den Analog-Stick nach oben gedrückt haltet, schlüpft der Racer zur Zweispieler-Teilnahme in ein andersfarbiges Outfit. **Shadow-Match:** Wer im Zweispieler-Modus gegen seinen eigenen Charakter antreten möchte, wählt mit beiden Pads benachbarte Figuren – über den zweiten Joy-Port selektiert Ihr den gewünschten Charakter, mit dem ersten Pad eine Figur direkt daneben. Spieler 2 hält Steuerkreuz oder Analog-Stick nach oben und drückt den Start-Button – anschließend ziert seinen Charakter dieselbe Trikotfarbe wie den Nachbarn. Nun richtet Spieler 1 Kreuz oder Stick nach rechts aus und aktiviert kurz darauf Start. **Rückwärts-Rennen:** Habt Ihr alle Ligen im "Expert"-Mode gemeistert und den ersten Platz belegt, erscheint im Menü die "Reverse"-Option. **Stunt-Wahn:** Sobald Ihr im Stunt-Modus eine Kür vollendet habt, schaltet Ihr auf Pause. Wenn Ihr den richtigen Augenblick erwischt habt, verstummen sämtliche Geräuschquellen – bis auf den Kommentator, der im selben Augenblick seinen Spruch losläßt. Das Resultat: Ihr kassiert tonnenweise Bonus-Punkte anstatt der üblichen Kür-Belohnungen. **World Wavelife Foundation:** Mit 35 Punkten am "Southern Island"-Kurs bewundert Ihr Killer-Wale, bei 45 Punkten gesellt sich außerdem der Nachwuchs dazu. Wer bei allen vorherigen Kursen den ersten Platz belegte, braust auf dem "Cool Wave"-Parcours an einem Pinguin vorbei. **Shortcuts:** Um die "Southern Island"-Strecke abzukürzen, rauscht Ihr bei Hochwasser mit 110 Meilen pro Stunde über die Schanze (in Pfostennähe) und taucht bei der Landung unter die Wasseroberfläche. Wenn Ihr wieder auftaucht, habt Ihr Euch ein paar hundert Meter gespart. Ähnlicher Trick: Ihr schlittert vorsichtig über die erste Sprungschanze, taucht mit der Bike-Schnauze voran unter Wasser und dann bis zur anderen Mauerseite. **Auto-Beschleunigung:** Ihr seid gerade vom Jet-Bike gepurzelt, und die Konkurrenten zeigen Euch eine lange Nase? Keine Panik: Ein Augenzwinkern bevor Euch der Kommentator mit dem obligatorischen "Go!"-Kommando anfeuert, drückt Ihr den Gas-Button durch. Wenn Ihr den Knopf gedrückt haltet, beschleunigt Euer Bike in Sekundenschnelle auf Topspeed.



Vor verschlossenen Pforten: Das Kanaltor wird erst beim zweiten Durchgang geöffnet und enthüllt eine Abkürzung.

Lensflare-Sonne und Light-Sourcing-Reflektion bei Abenddämmerung.



Zu viele Bojen verpaßt: Wer keine Schwimmkörper passiert, fliegt ohne Punkte-Belohnung aus dem Rennen.

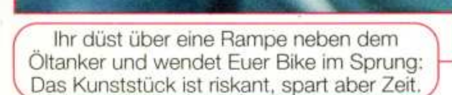
Motor ab, und Ihr landet auf den hinteren Rängen. Jetzt helfen Euch nur noch Fahrgeschick und Tritons Zorn: Wo Ihr noch bis vor wenigen Sekunden durch seichte Wasserstraßen gepflügt seid und jede Springflut vorsichtig ausmanövriert habt, schlag Ihr jetzt einen rasanten Suizid-Kurs ein. Nur wer die Bike-Steuerung im Schlaf beherrscht, hat bei dem harschen Wellengang eine Chance. Anstatt Euch wie gehabt zur Beschleunigung nur auf die Bojen zu verlassen, zischt Ihr pfeilschnell von Brecher zu Brecher und nutzt den harschen Seegang, um den Vorsprung Eurer Widersacher aufzuholen. Euer Ziel ist das höchste Siegertreppchen, der zweite und dritte Platz kühlen weder das erhitzte Racer-Gemüt noch katapultieren sie Euch in die Champion-Liga: Eine Freikarte für neue Kurse und härtere Kontrahenten gibt's nur für den ersten Preis. Nach dem Ligenwechsel nimmt der beschauliche Wassersport eine jähe Wende: Treibgut, stachlige Kugeln und knallharte Gegenspieler verlangen Euch das Letzte ab. *rb*

Muster von Highscore Games, Tel.: 0821/313134

HOT Line

Delphinschule: Miyamotos Wellenreiter entpuppen sich als fanatische Tierliebhaber: Neben dem Killerwal hat auch der "Dolphin Park"-Meeressäuger seinen Clan im Schlepptau. Wenn Ihr Mama Delphin dreimal verfolgt und sämtliche Kür-Figuren (Saltos, Seitwärtsrollen) des verspielten Meeresbewohners nachahmt, tauchen zwei Delphin-Babys auf. Nach sieben Runden tummeln sich drei kleine Delphine in Eurem Kielwasser. Düst Ihr der Familie noch rund 20 Mal hinterher, rauscht ein riesiger Monster-Delphin durch den Übungskurs.





Ihr düst über eine Rampe neben dem Öltanker und wendet Euer Bike im Sprung: Das Kunststück ist riskant, spart aber Zeit.

Wen altbackene Asphaltschlachten und futuristische Highspeed-Dröhnung inzwischen langweilen, genießt in Miyamotos Racing-Referenz die erste Genre-Innovation seit Jahren: Anstatt Euch wie in Sonys "Jet Riders" mit simplen Transparenzeffekten Wasserflächen vorzugaukeln, fasziniert Euch Nintendo mit physikalischen Zaubereien, wie man sie auf Heim-Hardware bislang nicht realisieren konnte: Wo die Sony-Biker über eine plane Ebene mit aufgesetztem Wellengang reiten, tummelt sich der "Wave Race"-Spieler in einer morphenden Polygon-Masse. Auch wer den Wellengang gemeistert und sich an der optischen Revolution sattgesehen hat, klebt noch am TV-Schirm: Drei Ligen und intelligente Gegner fordern Euch wochenlang, gesellige Wasserratten prusten durch den übersichtlichen und grafisch imposanten Zweispieler-Modus.

Robert Bannert







Obwohl nur vier Fahrer im Wasser sind, gibt's häufig Rangeleien: Ihr könnt Eure Widersacher zwar nicht umboxen, aber in fiese Brecher abdrängen.

Andere Versionen

Den ausführlichen Import-Test findet Ihr MAN!AC 12/96.

Entwickler: Paradigm, USA

Pilotwings 64



Für Profis kein Problem: Beim ersten Landeversuch markieren Ringe die optimale Flugbahn.



Um mal bei Nacht zu fliegen, düst Ihr auf der Ferieninsel in den Tunnel über dem Wasserfall.



Auch mit dem Helikopter könnt Ihr unter die Felsenbrücke am Strand der Ferieninsel gelangen.

HOT line Treffer in die Mitte der Zielscheibe garantieren die MAN!AC-Kanoniere mit der folgenden Einstellungsliste.

1. Runde:

Kanone	Höhe	Richtung	Power
1	1-2°	W-50°-N	100%
2	13°	S-70°-W	100%
3	18°	W-30°-N	100%
4	4°	S-87°-W	100%

2. Runde:

Kanone	Höhe	Richtung	Power
1	10°	S-65°-W	100%
2	5°	S-12°-W	45%
3	29°	W-28°-N	100%
4	18°	O-49°-S	75%

3. Runde:

Kanone	Höhe	Richtung	Power
1	13°	O-23°-S	100%
2	7°	S-85°-W	25%
3	52°	S-41°-W	100%
4	45°	O-54°-S	95%



Wer Fliegerduelle erwartet, liegt bei "Pilotwings 64" falsch: In der relaxten Flug- und Schwebesimulation startet Ihr auf vier Inseln, um als Drachenflieger, Hubschrauberpilot, Raketenmann, Fallschirmspringer, menschliche Kanonenkugel, Vogelmensch oder gar als leichtfüßiger Inselhüpfer mit Sprungschuhen je drei bis vier Missionen zu knacken. Diese führen Euch mit Checkpoints und markierten Landepunkten geschickt in die Steuerung Eures Luftikus ein, bis Ihr als Profi Bilder von den Inseln schießt, gekonnt Übungsziele mit Raketen zerstört und andere waghalsige Kunststücke vollbringt.

Eure Flugversuche werden in vier verschiedenen Kategorien (z.B. benötigte Zeit und Präzision der Landung) beurteilt: Erreicht Ihr die nötigen Punkte für eine Qualifikation (100 sind das goldene Maximum), werden neue Disziplinen für Euch freigeschaltet.

Verliert Ihr die Orientierung, helfen Euch im Pause-Menü die praktischen Karten der vier unterschiedlichen Inseln weiter, die Ihr mit den C-Tasten heranzoomt und mit dem Stick über den Bildschirm rotiert. Eure Erfolge speichert Ihr per eingebauter Batterie, eine Memory-Pak-Option existiert nicht. *oe*



"Pilotwings 64" orientiert sich spielerisch am Vorgänger, wobei die tadellose 3D-Optik und die intuitive Steuerung via Analog-Stick ein beschwingtes Fluggefühl vermitteln. Die Missionen führen Euch entspannt in die Handhabung der sehr unterschiedlichen Fluggeräte ein, bringen Euch später aber mit geschickt ausgetüftelten Aufgaben ins Schwitzen. Versteckte Levels und Bonusmodi motivieren zu ausgiebigen Aufklärungsflügen; Gags wie Zuschauerklatschen, gemütlich kreisende Drachenflieger oder gar ein prustender Wal schaffen eine gemütliche Atmosphäre und provozieren "Spezialeinsätze": Wer schafft es, auf dem Wal zu landen? Die fließende Polygongrafik ruckt nur in engen Höhlen und bei scharfen Wendemanövern, fidele Schunkelmelodien garantieren Entspannung: "Pilotwings 64" entzückt selbst Simulationsmuffel!

Oliver Ehrle



HOT line Auf jeder Insel ist ein goldener Stern versteckt, mit dem Ihr zu einem gemütlichen Rundflug startet. Mit dem Raketenanzug erwischt Ihr die Sterne am leichtesten. **Ferieninsel:** Am Strand findet Ihr eine Felsenbrücke, unter der ein Stern versteckt ist. Diese Bonusrunde könnt Ihr auch mit dem Helikopter erreichen. **Sichelinsel:** Hier findet Ihr den Stern in einer versteckten Bucht am Strand. **USA-Insel:** Sucht den Stern im Herzen von New York (Bild rechts). **Eisinsel:** Folgt dem erstarrten Wasserfall bis an die Quelle im Tunnel. Dort versteckt sich der letzte Stern.



Besucher immer erwünscht: Erwischt Ihr einen der goldenen Sterne, dürft Ihr als Vogelmensch zu einem ausgiebigen Rundflug auf der aktuellen Insel abheben.



SPIELSPASS 85%

HERSTELLER Nintendo
SYSTEM Nintendo 64
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 82%
SOUND 65%

immer für eine Runde gut: Relaxte, spielerisch vielseitige Flugsimulation mit intuitiver Steuerung, Gags und Geheimmodi.

Andere Versionen
Der Vorgänger Pilotwings erschien für das Super Nintendo.

Entwickler: Iguana Entertainment, USA • **Produzenten:** David Dienstbier, Jerff Spangenberg, Darrin Stubbington • **Design:** D. Dienstbier, Nigel Cook, Jason Carpenter • **Programmierung & 3D-Engine:** Rob Cohen • **Grafik:** Alan D. Johnson, Peyton Duncan, Marc Mackin, Matt Stubbington • **Sound:** Marc Schaefgen • **Musik:** Darren Mitchell

Turok



Jetzt aber los: Vor Euch hat sich ein waberndes Bonus-Portal geöffnet, das in Sekundenschnelle wieder verschwindet.

Das Mega-Insekt läßt Euer Herz klopfen: Ein Kampf auf Leben und Tod entbrennt!

N64 Mit "Turok" begebt Ihr Euch in eine düstere Urzeit, in der alptraumhafte Saurier-Kreaturen mit Metall-Innenleben und schimmernde Stahlsöldner die Welt regieren: Bösewicht "Campaigner" schickt seine Monster-Armee in die einstmals friedliche Welt, um seine Macht zu zementieren. Als furchtloser Barbar macht Ihr Euch auf, dem Schurken Manieren beizubringen. In acht großen Welten löst Ihr Schalterrätsel, schießt mit Eurem üppigen Waffenarsenal (u.a. Gatling-Gun und Granatwerfer) auf zufällig herbei teleportierende Dinosaurier und Soldaten und durchtaucht sogar muffige Kanalsysteme in mystischen Ruinen. Beißt Euch ein Dino, dezimiert er damit Eure Energie, die Ihr (ebenso wie leere Waffenmagazine) mit den passenden Extras wieder auffüllt. Eine einblendbare Karte hilft Euch bei der Orientierung im zerklüfteten Felstal genauso wie in der ausladenden Baumfestung. Auch aktive Gegner wuseln als Pfeile auf dem Gitternetz herum.

Ziel Eurer Forschungsreisen sind vor allem Schlüssel (gewähren Euch Zugang zu weiteren Abschnitten, die Ihr in loser Folge besucht), und die gut versteckten Einzelteile der Superwaffe "Chronoscepter", mit der Ihr den "Campaigner" in Stücke schießt. Aufmerksame Spieler schlüpfen in kurzzeitig auftauchende Bonus-Tore: Dutzende prall gefüllter Bonusräume warten auf Sprungkünstler. Ab und zu passiert Ihr einen Altar, der sich als Speicher-Zentrale entpuppt. Dazu benötigt Ihr allerdings einen externen Controller-Pak, da sich keine Batterie auf dem Modul befindet. Sinnvoll ist die Wahl der Steuer-Option für Links- bzw. Rechtshänder: Auf Wunsch wechselt Ihr die Joypad-Belegung, dann bewegt sich Turok statt mit dem C-Tastenblock mit dem Digital-Steuerkreuz. *cb*





Unheimliche Untiere: Packt die Schnellfeuerkanone aus und pustet die Kerle aus dem Sichtfeld!

Hot Line

Ohr-Werk: Wichtige Ereignisse wie das Auftauchen eines Bonus-Tores oder das Herbeiteleportieren von Gegnern kündigen sich akustisch an. Deshalb: Ohren spitzen! **Schwimm-Hilfe:** In komplexen Kanalsystemen empfehlen wir Euch, die R-Taste zu benutzen, damit Ihr schnellstmöglich auftaucht. Ihr nehmt automatisch Kurs Richtung Wasseroberfläche. **Buschwerk-Bonus:** Durchsucht abseits des Weges Büsche und Pflanzen, um zusätzliche Energie- und Munitionspakete zu finden. **Karten-Nutzen:** Schwierige Sprungpassagen meistert Turok am einfachsten mit eingeblendeter Karte. Hier justiert Ihr die genaue Absprungposition und wißt aufgrund der Kartenobjekte, wann Ihr genau über dem rettenden Felsvorsprung seid. **Spreng-Spezialitäten:** Sucht nach versteckten Höhleneingängen, indem Ihr Granaten auf ungewöhnliche Fels-Formationen werft. **Warnschuß-Wirkung:** Vermeidet sinnloses Dauerfeuer! Durch die Teleporter-Gegner könnt Ihr die Gebiete nie völlig säubern. Einzelne Warnschüsse in die Luft schlagen dagegen oftmals ahnungslose Metall-Schurken in die Flucht oder schicken die verwirrten Flegel in die falsche Richtung!

Das erste, was mir bei "Turok" auffiel, war die dominante Nebelwand: Um das Geschehen flüssig zu gestalten, mußte Iguana diesen Sichtweiten-Kompromiß eingehen. Außerdem bereitet mir das Teleportieren der Dinos und Metallsoldaten Kopfschmerzen: Dieses Element macht spielerisch keinen Sinn. Ansonsten ist "Turok" ein Top-Titel von der Indianerfeder bis zur Ledersohle. Der dramatische Forschungsauftrag führt Euch in rätselhafte Ruinen, ängstigt mit unvermittelten Granatwerfer-Gefechten und läßt Euch dank gelungener Steuerung und atmosphärischen Buschtrommeln im virtuellen Jagdrevier versinken. Der Entwicklungsaufwand für "Turok" war gigantisch: Dino-Animationen, Waffenvielfalt und Levelaufbau sind hervorragend, aufwendige Rauch- und Explosionseffekte versetzen Euch direkt an die Jagd-Front.

Christian Blendl

Spielspass 85%

64 Bit

Hersteller	Acclaim
System	Nintendo 64
Zirka-Preis	150 Mark
Grafik	81%
Sound	76%

Dramatischer Ausflug in eine mysteriöse Welt: Prächtiger Ego-Shooter mit Adventure-Touch und gelungener Steuerung.

Ab 16





In den Ruinen links werdet Ihr von heranstürmenden Robotern attackiert, daneben ballert Ihr mit dem Granatwerfer und schleicht Euch vorsichtig auf knarzenden Holzbohlen an. Ganz rechts seht Ihr die Bildschirm-Instruktionen aus dem "Turok"-Einführungs-Lehrgang.

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant.

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,--	The Crow dt.	89,90
Pad	59,90	Supers.Soccer Del. dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Cool Boarders dt.	89,90
Memorycard	49,90	Burning Road dt.	79,90
Memorycard 360	99,90	Suikoden us.	109,90
Link-Kabel	49,90	Fifa Soccer 97dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Crusader dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	V. Boxing dt.	89,90
		Exhumed dt.	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97dt.	89,90
Rebel Assault dt.	99,90	Comand&Conq. dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Tunnel B1 dt.	89,90	Streetracer dt.	89,90
NBA in the Zone 2 dt.	99,90	WWF i. y. House dt.	89,90
X-COM 2 dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Contra dt.	89,90	Hexen dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Sampres Tennis dt.	99,90
Need for Speed dt.	89,90	Disruptor dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90	Twisted Metal 2 dt.	89,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Soviet Strike dt.	89,90	Lomax Adv. dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	PGA Golf 97 dt.	89,90
Black Dawn dt.	89,90	Legacy of Kain dt.	89,90
2 Xtreme dt.	89,90	Hardcore 4x4 dt.	89,90
NHL 97 dt.	89,90		
Star Gladiator dt.	89,90		
A-Train dt.	89,90		
Jet Rider dt.	89,90		
NHL Powerplay dt.	89,90		
Crash Bandicoot dt.	109,90		

DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!



Sofort lieferbar, monatlich neu
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive **DEMO - CD** (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 16: Warhammer, Victory Box., Onside, Disruptor u.a.
Ab 15.3 Ausgabe 17 bei uns erhältlich !!!
Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von: Sentient, Tunnel B1, DD 2, Broken Sword u.a.

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!
http://members.aol.com/gamestores/index.htm

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.Versandkosten 10,90 DM

NEU NEU NEU NEU NEU

Sony Playstation Video
Sofort lieferbar, monatlich neu
60 MIN *** VHS
SOFORT BESTELLEN
NUR 19,90 DM

PowerStation
132 Seiten Lösungen, Tips, Tricks und Cheats zu aktuellen Playstation Spielen
Jetzt testen
17.50 DM

Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu
Saturn Total Magazine inkl. Demo CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

SEGA SATURN und Spiele lieferbar !!!

N 64

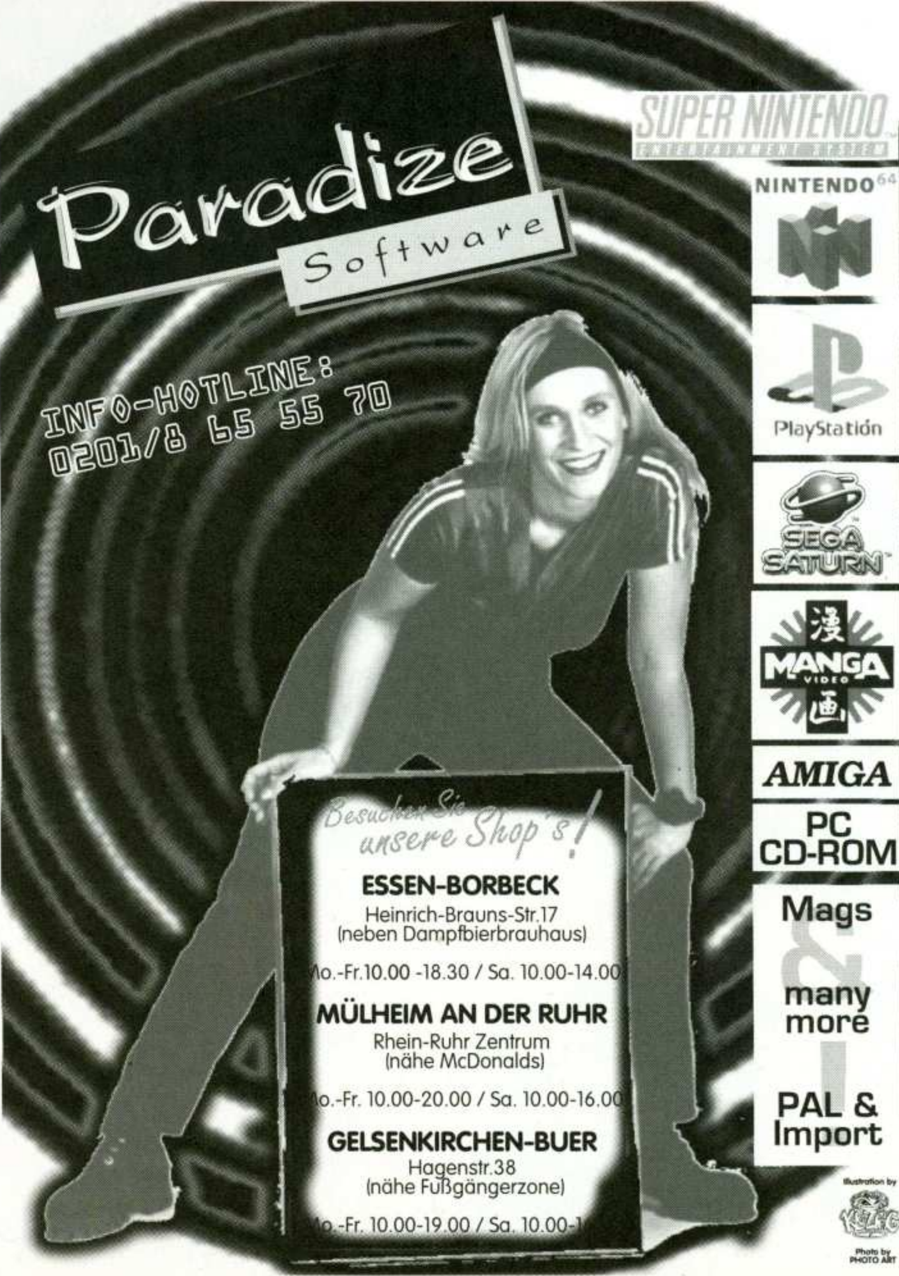
Rechtzeitig zum Deutschlandstart !!
Engl. N 64 Magazine!
Official N 64 Mag. 17.50
N 64 Extreme Mag. 17.50
Total N 64 Mag. 12.50
In allen Heften ausführliche Testberichte, Tips, Tricks und News zur N 64



N 64 dt.	399.--
Mario 64 dt.	99.90
Pilot Wings 64 dt.	129.90
Pad dt.	69.90
Turok engl. Pal	159.90
Superstar Soccer dt.	vorb.
Wave Race 64 dt.	vorb.

0201 / 777235







*AUSZEICHNUNG FÜR UNSERE VERSANDLEISTUNG 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG

ANGEBOT DES MONATS


Fighting Vipers (SA) 69,-


Die Hard Arcade (SA) 94,-


Fighters Megamix (SA) 99,-


Soviet Strike (SA/PS) 84,-

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vork. (nur Euroschecks) DM 4,-. Versand und Laden: Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,- • Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

Sega Saturn

Artikel	Preis
SEGA SATURN	339,-
DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CD, CHRISTMAS NIGHTS UND SEGA TIPS & TRICKS BUCH	
SEGA SATURN ACTION PACK	449,95
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY UND WORLD WIDE SOCCER '97	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	389,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY	
SEGA SATURN WW.SOCCER SET	399,-
WIE OBEN, INKL. WW.SOCCER '97	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
CONTROL PAD INFRAR. 2 STCK.	114,-
EXPLORER PAD	19,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
ARCADE RACER LENKRAD	109,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER ACTION REPLAY	89,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	99,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
4-4-2 FUSSBALL (MÄR.)	89,-
ADIDAS POWER SOCCER (APR.)	79,-
ALIEN TRILOGY	89,-
AMOK (MÄR.)	84,-
ANDRETTI RACING (MÄR.)	89,-
ASSAULT RIGS (APR.)	69,-
ATHLETE KINGS	89,-
BATTLE SPORT (MÄR.)	84,-
BEDLAM	94,-
BLACK DAWN (MÄR.)	89,-
BLAST CHAMBER	99,-
BOMBERMAN (APR.)	99,-
BROKEN HELIX (APR.)	99,-
BUG TOO !!	84,-
COMMAND & CONQUER	89,-
CONTRA LEGACY OF WAR (MÄR.)	99,-
CROW CITY OF ANGELS	89,-
CRUSADER NO REMORSE (MÄR.)	84,-
DARK SAVIOR	84,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	94,-
DIE HARD ARCADE	94,-
EARTHWORM JIM 2	79,-
EXHUMED	84,-
FIFA SOCCER 97 (MÄR.)	84,-
FIGHTERS MEGAMIX (APR.)	99,-
GEKKA MUGENTAN (MÄR.)	84,-
HARDCORE 4X4	89,-
HEART OF DARKNESS	99,-
HEXEN	84,-
INDEPENDENCE DAY (APR.)	84,-
KRAZY IVAN	94,-
LAST DYNASTY (MÄR.)	89,-
LOST VIKINGS 2 (MÄR.)	89,-
MANIC KARTS	89,-
MANX TT	94,-
MEGA MAN X3	94,-
NBA LIVE 97 (MÄR.)	84,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL 97	84,-
NHL POWERPLAY '96 (MÄR.)	89,-
NIGHT WARRIORS	79,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD	129,-
PANZER DRAGOON 2	89,-
PSYCHIC FORCE (MÄR.)	84,-
RELOADED (MÄR.)	89,-
RETURN FIRE	89,-
SCORCHER	84,-
SEGA AGES VOL. 1 - 3 SPIELE	84,-
SKY TARGET (APR.)	99,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	94,-
SONIC THE FIGHTERS	84,-
SOVIET STRIKE	84,-
SPOT GOES TO HOLLYW. (MÄR.)	89,-
STORY OF THOR 2	84,-
S. MOTOCROSS	89,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO (MÄR.)	69,-
TEMPEST 2000	89,-
THREE DIRTY DWARVES	84,-
TOMB RAIDER	89,-
TOSHINDEN URA	84,-
TUNNEL B1	79,-
VIRTUA COP 2	94,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	129,-
VIRTUA FIGHTER 2	94,-
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS	84,-
WORLDWIDE SOCCER '97	79,-
X2 - PROJECT X (MÄR.)	99,-

ZUSATZ
0180 5

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

0931/

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

THEO-KRANZ-VERSAND-SEGA-FINANZIERUNG



BEISPIEL

SEGA SATURN ACTION PACK, INKL. SEGA RALLY UND WORLDWIDE SOCCER '97
+ 2 DEMO-CDs
+ CHRISTMAS NIGHTS
+ SEGA TIPS & TRICKS BUCH

BARPREIS: DM 449,95

DM 39,65 PRO MONAT*

TEILZAHLUNGSPREIS: 475,80 DM
EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%
*LAUFZEIT 12 MONATE, VORBEHALTLICH VOLLJÄHRIGKEIT UND BONITÄTSPRÜFUNG DER FINANZIERENDEN BANK. ES KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN. DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINANZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,-.


Legacy

cybermedia

Playstation

SONY PLAYSTATION	299,-
DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD	
CONTROL PAD ORIG.	54,-
CONTROL STATION PAD	29,-
STATION MASTER PAD	34,-
TURBO STATION DLX PAD	54,-
NAMCO NEGCON PAD	79,-
NAMCO ARCADE COM. STICK	109,-
ANALOG JOYSTICK	129,-
MAUS INKL. MAUSPAD	54,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
PER4MER TURBO LENKRAD	109,-
VRF1 LENKRAD	109,-
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER ACTION REPLAY	89,-
GAME KILLER	54,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	39,-
MEMORY CARD 15 BL. ORIG.	44,-
MEMORY CARD PLUS 120 BL.	69,-
MEMORY CARD PLUS 360 BL.	99,-
ANTENNENKABEL	39,-
2XTREME GAMES (MÄR.)	79,-
4-4-2 FUSSBALL (MÄR.)	89,-
ADIDAS PO. SOCCER INT. (APR.)	99,-
ALIEN TRILOGY	79,-
ANDRETTI RACING	79,-
BAPHOMETS FLUCH	89,-
BATTLE SPORT (MÄR.)	84,-
BATTLE STATIONS (MÄR.)	84,-
BEDLAM	89,-
BLAST CHAMBER	79,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BREAKPOINT TENNIS	79,-
BROKEN HELIX (MÄR.)	99,-
BUBBLE BOBBLE 2 (MÄR.)	79,-
BURNING ROAD	89,-
CARNAGE HEART (APR.)	79,-
CHRONICLES OF THE SWORD	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-
EXHUMED (MÄR.)	89,-
FIFA SOCCER 97	84,-
FORMEL 1	99,-
HEXEN	94,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	79,-
INDEPENDENCE DAY (APR.)	84,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	94,-
INT. TRACK & FIELD	89,-
JET RIDER	79,-
KING'S FIELD (MÄR.)	79,-
LAST DYNASTY (MÄR.)	89,-
LEGACY OF KAIN	89,-
LITTLE BIG ADVENTURE (MÄR.)	84,-
LOMAX	89,-
LOST VIKINGS 2	89,-
MADDEN NFL 97	84,-
MANIC KARTS	84,-
MECHWARRIOR 2 (APR.)	99,-
MEGA MAN X3	89,-
MIDNIGHT RUN (MÄR.)	99,-
MONSTER TRUCKS (APR.)	99,-
MOTOR TOON 2	89,-
MYST	89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 3	79,-
NANOTEK WARRIOR (MÄR.)	89,-
NASCAR RACING 96 (MÄR.)	89,-
NBA HANGTIME	89,-
NBA IN THE ZONE 2	94,-
NBA LIVE 97	84,-
NECRODROME	94,-
NEED FOR SPEED	84,-
NEED FOR SPEED 2 (APR.)	84,-
NFL QUARTERBACK CLUB '97	79,-
NHL 97	84,-
NHL FACE OFF '97 (MÄR.)	79,-
NHL POWERPLAY '96 (MÄR.)	84,-
PERFECT WEAPON (APR.)	84,-
PGA TOUR 97	84,-
PLAYER MANAGER	89,-
PORSCHE CHALLENGE (APR.)	79,-
PRO PINBALL THE WEB	79,-
PSYCHIC FORCE (MÄR.)	84,-
RAGE RACER (APR.)	99,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	49,-
BUST-A-MOVE 2	59,-
DARIUS 2	59,-
FIGHTING VIPERS	69,-
GALAXY FIGHT	59,-
GHEN WAR	49,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
MIGHTY HITS	64,-
PARODIUS DELUXE	39,-
ROBOTICA	39,-
SEGA RALLY	64,-
STRIKER '96	49,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	69,-
VIRTUAL GOLF	49,-
VIRTUAL HYDELIDE	39,-

Playstation

AIR COMBAT	49,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	49,-
BUST-A-MOVE 2	59,-
CRITICOM	39,-
DARKSTALKERS	59,-
DESTRUCTION DERBY	49,-
EARTHWORM JIM 2	69,-
FLOATING RUNNER	49,-
GALAXY FIGHT	39,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
KONAMI OPEN GOLF	49,-
LONE SOLDIER	49,-
PANDEMONIUM	74,-
PARODIUS DELUXE	39,-
RIDGE RACER	49,-
SLAM'N'JAM '96	49,-
TEKKEN	49,-
WILLIAMS ARCADE'S GREATEST	59,-
WIPEOUT	49,-
ZERO DEVIDE	49,-

STADT D. VERLOR. KINDER (APR.)	89,-
STAR GLADIATOR	94,-
STARWINDER	94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	79,-
STREET RACER	79,-
SUIKODEN	89,-
SUPER MOTOCROSS	89,-
S. PANG COLLECTION (APR.)	99,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TR. (MÄR.)	69,-
TEKKEN 2	99,-
TEMPEST X3	89,-
TOBAL NO. 1	89,-
TOMB RAIDER	89,-
TOTAL NBA '97 (MÄR.)	79,-
TUNNEL B1	84,-
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR	89,-
VANDAL HEARTS (MÄR.)	99,-
VICTORY BOXING	84,-
VIRTUAL TENNIS	84,-
VMX RACING (APR.)	89,-
VR POOL	89,-
WARHAMMER	79,-
WING COMMANDER IV (MÄR.)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WRECKING CREW (MÄR.)	89,-
X2 - PROJECT X	89,-
X-COM TERROR FROM THE DEEP	89,-

Endlich wieder lieferbar: Das Sega-Tips&Tricks-Buch, Spielelösungen und Tips&Tricks zu über 40 Sega Saturn und Mega Drive Spielen **nur 15,-**

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

HOTLINE 211844

CONTRA LEGACY OF WAR	99,-
COOL BOARDERS	89,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS	89,-
CRUSADER NO REMORSE (MÄR.)	84,-
CRYPT KILLER (MÄR.)	99,-
DARKLIGHT CONFLICT (APR.)	84,-
DESCENT 2	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DEVIDE ENEMIES WITHIN	89,-
DISRUPTOR	79,-
EPIDEMIC (MÄR.)	79,-
EXCALIBUR (MÄR.)	89,-
REBEL ASSAULT II (APR.)	99,-
RETURN FIRE	89,-
RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
RIOT (MÄR.)	89,-
ROAD RAGE	89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SAMURAI SHODOWN (MÄR.)	79,-
SENTIENT (APR.)	99,-
SIM CITY 2000	84,-
SOUL BLADE (APR.)	109,-
SOVIET STRIKE	84,-
SPIDER (APR.)	84,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	89,-

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN TEL: 0049/85 17 37 77

VERSANDKOSTEN 6,90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS



N64 Preise in dieser MAN!AC auf Seite 45!

57 16 01



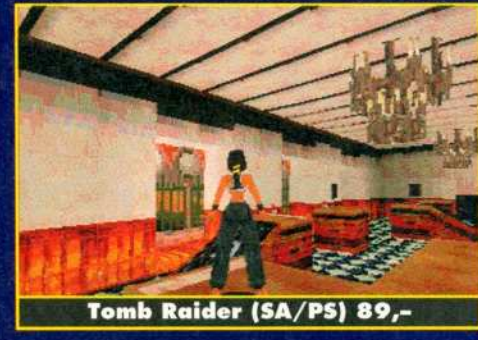
Rage Racer (PS) 99,-



Kain (PS) 89,-



Exhumed (PS) 89,-



Tomb Raider (SA/PS) 89,-



Porsche Challenge (PS) 79,-

*Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version*

Produzent: John Bojorquez • **Design:** Brian Clarke & Michael Ward • **Sound:** Scott Martin Gershin, Michael Reagan & Peter Zinda
Programmierung: Gavin James

Mechwarrior 2

Kurz und schmerzlos: Eure Instruktionen sind simpel, die Umsetzung meist um so schwerer.



Diese Laserbreitseite hat gesessen: Krachend fallen die Trümmer Eures Gegenübers nach dem Exitus in sich zusammen.

Der Vorgänger "Mechwarrior" erschien nur für das Super Nintendo und gaukelte Euch mit flotter Mode-7-Grafik ein 3D-Gelände vor. Das acht MBit starke Modul war komplett in Deutsch und legte mehr Wert auf wirtschaftliche und strategische Aspekte: So wurde für jede Mission ein zünftiges Kopfgeld ausgesetzt, das Ihr anschließend in unzähligen Waffensysteme, Schutzschilde, Mechmodelle und Jetpacks investieren konntet. Auch die Nutzlastkapazität Eurer Kampfmaschine(n) mußte beachtet werden. Dabei spielte die Oberflächentemperatur Eures nächsten Zielplaneten eine große Rolle. Für heiße Planeten solltet Ihr auf die schweren Schilde verzichten und Euer Kühlsystem ausbauen, auf Eisplaneten konntet Ihr Euch auf den Schild verlassen und Euch mit purem Dauerfeuer ins Gefecht stürzen.







PS Konsolen-orientierte Battletechfans werden mit Spielen zu ihrem geliebten Sciencefiction-Universum ziemlich vernachlässigt: Während PC-Piloten in komplexen Strategiespielen ihre Einheiten über riesige Schlachtfelder dirigieren, bleibt dem Konsolisten lediglich der Griff zur Actionballerei "Mechwarrior 3050" (für Super Nintendo und Mega Drive) oder zum Management-Ballermix "Mechwarrior" (siehe links). Damit sich auch 32-Bit-Piloten ins Cockpit eines mächtigen Warhawk schwingen können, hat Activision die Fortsetzung "Mechwarrior 2" jetzt für die Playstation umgesetzt.

Nachdem Ihr Euch im Hauptmenü beim "Wolf"- oder "Jade Falcon"-Clan eingetragen habt, wählt Ihr eine von drei Kampagnen, die Ihr auch während Eurer Karriere wechseln könnt. Anschließend begutachtet Ihr in der Mechwerkstatt Euren Stahlkoloß, den Ihr mit authentischen Waffensystemen wie Laser, Protonenkanone und Lenkraketen verschiedener Reichweite ausrüstet. Habt Ihr Euch für eine angemessene Bewaffnung entschieden, übertragen Eure Auftraggeber die Missionsparameter für den ersten Auftrag in Euren Mechcomputer: Neben den obligatorischen Aufstöber- und Vernichtungsmissionen zählen auch Bergungs- und Schutzaufträge zu Euren Aufgaben. Die Verantwortlichen fassen sich meist sehr kurz, statt Lageplänen und Marschrouten erwartet Euch lediglich ein kurzer Absatz mit den Missionszielen.

Nach einer kurzen Ladepause geht's dann ab auf's Schlachtfeld: Aus moderner 3D-Perspektive stampft Ihr durch kahle Steinwüsten und über verwehte Sanddünen, mit den Feuertasten wählt Ihr die aktuelle Waffe, visiert feindliche Mechs und Gebäude an und marschiert vor- oder rückwärts. Um mit Eurem Jumppack in die Lüfte zu steigen und das Feuer zu eröffnen, betätigt Ihr die Zeigefingertasten. Mit dem Steuerkreuz dreht Ihr Euch und dirigiert gleichzeitig ein Fadenkreuz über den Bildschirm, das Ihr auf die Zielmarkierung Eures Bordcomputers ausrichtet. In der linken oberen Ecke informiert Euch ein Radar über Feindbewegungen im nahen Umfeld, Temperaturanzeige und und ein Modell Eures Mechs verraten den Zustand Eurer

! Die PPK- und Laserorgie "Mechwarrior 2" ist Activision insgesamt gut gelungen, obwohl gegenüber der Brettspielvorlage die Features der Stahlgiganten auf ein Minimum reduziert wurden - gnadenlose Action rückt in den Mittelpunkt. Ihr haltet Euch nicht lange mit komplizierten Steuertechniken auf, sondern startet sofort durch. Leider könnt Ihr Euren Kampfkoloß nicht mit beliebigen Waffen bestücken, die wenigen Geschützkombinationen lassen etwas Monotonie aufkommen. Abgesehen davon ist eine Kombination aus durchschlagenden Langstreckenraketen und panzerschmelzenden Laserbatterien ohnehin die beste Wahl, die übrigen Waffen verstauben als Sammlerobjekte im Nachschublager. Die kompliziert klingenden Einsatzbeschreibungen können nicht verbergen, worum es bei "Mechwarrior 2" geht: Feuern, bis die Rohre glühen.

Robert Bannert



Hat er mich nicht gesehen? Auf dem Radar erkennt Ihr, daß der Mech nur den Lockvogel für einen Hinterhalt spielt.

In der Luft sind Eure Feinde am schwersten zu treffen: Eine gezielte Raketensalve führt jedoch meist zum Erfolg.



Gut getarnt: Auf grauen Planetenoberflächen müßt Ihr schon zweimal hinsehen, bevor Ihr einen Feind im Trümmerfeld ausmacht.

Andere Versionen

Den Vorgänger "Mechwarrior" für das Super Nintendo testeten wir in MAN!AC 5/94 mit 79% Spielspaß. Die PC-Version von "Mechwarrior 2" ist deutlich Strategie-orientierter und enthält zusätzliche Features.



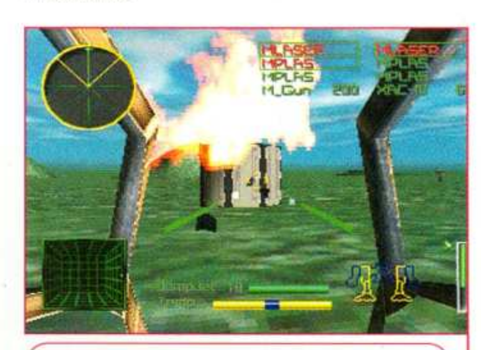
Im Dunkeln ist gut munkeln: Stampft Ihr in die falsche Richtung, weist Euch ein Pfeil am Bildschirmrand zu Eurem Einsatzort.



Selbst schuld: Wer Berge und Hügel besteigt, befindet sich sofort im Kugelhagel.

Kampfmaschine. Habt Ihr einen Gegner in weiter Ferne anvisiert, hilft Euch die Feindanalyse in der linken unteren Ecke. Kommt Ihr im Kampfgetümmel vom rechten Weg ab, zeigt Euch ein blauer Punkt die Richtung zum nächsten Missionsziel. Je nach Auftrag marschiert Ihr mit mächtigen Schritten auf geheime Basen und Waffenfabriken zu, begleitet Reparaturroboter durch Blech-übersäte Schlachtfelder oder jagt unter Zeitdruck rasende Züge, die Ihr Ziel nicht erreichen dürfen. Hinter Felsen und Hügeln lauern feindliche Mechs, um den passenden Zeitpunkt für einen Überraschungsangriff abzuwarten. Diese greifen nicht nur plump an, sondern locken Euch auch mit List und Tücke in fiese Hinterhalte. Besonders rüstige Modelle sind wie Ihr mit Jumppacks versehen und nehmen Euch aus der Luft unter Beschuß. Glücklicherweise läßt sich Euer Torso nach hinten neigen, nervige Pixeljagd am oberen Bildschirmrand bleibt Euch erspart.

Kommt es schließlich zum Kampf gegen ein feindliches Hauptquartier, ist flottes Waffenwechseln und Dauerfeuer angesagt: Da sich Eure Geschütze nach jedem Schuß neu aufladen müssen und Gegnernachschub aus allen Richtungen dem Oberkommando zur Hilfe eilt, ist massiver Beschuß und anschließende Flucht ratsam. Bleibt Ihr siegreich, rettet Euch ein Transportraumschiff aus der heißen Zone. In der heimischen Residenz angekommen, informiert Euch eine kurze Statistik über Eure Erfolge. Wer jedoch als rauchender Schrotthaufen auf dem Schlachtfeld endet, übt seine Fähigkeiten im praktischen Trainingsmodus. *oe*



"Seek and Destroy": Treibstoffdepots, Fabriken und Geheimbasen sind Eure Hauptangriffsziele.

Ganz im Sinn zünftiger Mechschlachten steht das prächtige FMV-Intro: In feinster Renderqualität verfolgt Ihr eine Mechschlacht in einer verwinkelten Felsenschlucht. Im Spiel sind jedoch Berge und Täler eher spärlich verteilt.











"Mechwarrior 2" fasziniert mich gerade wegen dem flotten Ballerspielablauf und der einfachen Handhabung: Die Steuerung ist schnell kapiert und überfordert Euch nicht mit verwegenen Tastenkombinationen, Eure Gegner sind clever plaziert und sorgen für einige Überraschungsangriffe. Obendrein besitzen Eure Feinde eine kollektive Intelligenz und locken Euch gemeinsam in den Hinterhalt. Im Endeffekt spielen sich jedoch die meisten Missionen gleich. Außerdem vermisse ich einen Zoom-Radar - auf Eurem Billigteil bemerkt Ihr Feinde erst, wenn Euch die Raketen schon um die Ohren schwirren. Obendrein ist mir die notdürftige Bewaffnungsoption zu spärlich, Management-Elemente hätten nicht geschadet und für mehr Motivation gesorgt. Dafür entschädigen Hit-verdächtige Metalriffs und fast flackerfreie Polygonoptiken.

Oliver Ehrle





MAN!AC eliminiert die Konkurrenz: Das gegnerische Hauptquartier ist schwer bewacht, eine Überhitzungspause bedeutet Euren Tod.



In der Mechwerkstatt rüstet Ihr Euren Stahlkoloß mit verschiedenen Waffensystemen aus.

Crypt Killer



Die flinke Medusa fungiert als Level-Boss und rückt Euch mit ihrer Brut auf den Hals: Feuer frei!

Sony-Pistoleros dürfen mit dem Konami-Hyperblaster auf Monsterjagd gehen. Die giftgrüne Lichtpistole wird in Japan schon seit der Veröffentlichung des Ballerspiels "Horned Owl" ver-



Im Level-Menü dürft Ihr den nächsten Einsatzort auswählen. Sechs Krypten stehen zur Auswahl.

kauft. Ende März kommt das Gerät auch bei uns in den Handel, der Preis liegt bei knapp 70 Mark. Saturn-User spielen natürlich mit der gewohnten "Stunner"-Lichtpistole Monster-Terminator.

Euer schielender Polygon-Mentor gibt Euch vor jedem Abschnitt Tips, um zu überleben.

Nachschub für Gamegun-Shooter-Fans: Während Sega mit den qualitativ bestechenden "Virtua Cops" zeigt, wie und warum das Schnellfeuer-Genre Spaß macht, bemüht Konami einen Automaten aus dem eigenen Hause, um zu zeigen, was man anders machen kann.

Als "Crypt Killer" wagt Ihr Euch (beim Automaten mit brachialer Pump-Gun, in den Heimumsetzungen mit Plastik-Colts) in monsterüberlaufene Altertümer, um richtig reich zu werden: In jeder Spielstufe wartet nämlich ein wertvoller Diamant auf Euch. Aufgrund dieser Gier stören Euch die zahlreichen Mumien,



Treffer des skelettierten Bates-Verschnitts: Die zirkusreifen Knochelli-Brüder bei ihrer Messer-Nummer.

Skelette, Fledermäuse und Ratten recht wenig: Ihr zerschießt die plötzlich ins Blickfeld ruckelnden Bitmap-Objekte, die sofort in mehrere Fleischbrocken zerfallen. Manchmal wirft ein rüstiges Skelett auch Messer auf Euch, Steinskulpturen drohen zu zerbersten und mysteriöse Blasen schweben auf Euch zu.



Wie in der Geisterbahn zuckelt Ihr durch die Höhlen und zerballert dabei auftauchende Bitmap-Fäulnisse.

Doch auch in solch' kritischen Situationen behaltet Ihr einen kühlen Kopf: Sämtliche Gefahren lassen sich durch eisernes Dauerfeuer beherrschen. Schaltet Ihr im Optionsmenü gar den Auto-Reload ein, braucht Ihr nicht mal mehr neben den Bildschirm schießen, um nachzuladen: In solchen Fällen schmerzt Euer Schußarm bald mehr als der Biß eines Monsters, der Euch eines von drei



Klischee-Gegner: In den Pyramiden tummeln sich quicklebendige Mumien.

Lebens-Herzen abzieht. Ballert Ihr schnell genug auf herumstehende Kisten, dürft Ihr für ein paar Sekunden mit Gatling-Kanone und MG aufräumen. Wirds Euch zu hektisch, zündet Ihr eine von drei Bomben, die kurzzeitig für Ruhe auf dem Bildschirm sorgen. In jeder der sechs Gruften wartet nach anstrengendem Marsch durch drei Teilabschnitte ein Monster-Boss mit breiter Energieleiste auf Euch: Schlagt Ihr Medusen und Steinungeheuer in die Flucht, kassiert Ihr den verborgenen Kristall und reist umgehend zur nächsten Monsterparty. *cb*



Grafisch haarsträubendes Horrorkabinett. Trotz der grauenerregenden Präsentation kurzzeitig amüsant.



Äußerst schwach präsentierter Lichtpistolen-Ausflug in's Geisterland. Nach einigen Spielchen grausig langweilig.

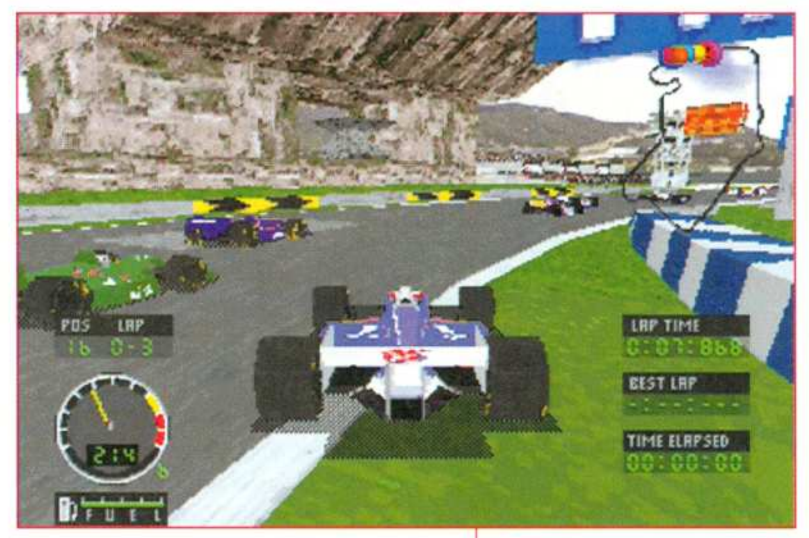
Bislang war "Revolution X" als Referenz für grausige Zielkreuz-Shooter unangefochten, jetzt klopft Konami an die Horror-Gruft: Was Euch hier an Grafikmüll entgegenzoomt, spottet jeder Beschreibung. Das ist allerdings keine Überraschung, denn auch das Automaten-Original dümpelte auf tiefem Optik-Niveau. Das Spiel selber ist für das Genre durchaus annehmbar: Von allen Seiten humpeln Ratten, Mumien und Skelette heran und sorgen für anspruchsloses Geisterbahnvergnügen mit hohem Hektik-Faktor. Die Waffenextras sowie überraschende Kameraschwenks lassen sogar einen Hauch Abwechslung in die muffigen Pixel-Gruften wehen. Doch nach dem Durchspielen habt Ihr genug vom "Plan 9" der Gamegun-Shooter. Daß ich trotzdem mein Grinsen aufsetze, liegt am morbiden Trash-Appeal, der das Produkt umgibt.

Christian Blendl

Andere Versionen
Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: High Score Entertainment, Stormfront Studios, USA • **Projektleitung:** Mark A. Fong • **Produzent:** Don L. Daglow • **Spieldesign:** Scott Orr, Michael Pole • **Programmierung:** Mark A. Fong, Masami Yamada • **Sound:** Andrew Boyd

Andretti Racing



Indycar auf Abwegen: Laßt Euch nicht von den Kurs-Details ablenken.

Das abwechslungreichste 32-Bit-Rennspiel gibt's jetzt auch für den Saturn: Bei "Andretti Racing" habt Ihr nicht nur die Auswahl unter 16 grafisch detaillierten Strecken, sondern bestimmt auch noch die Rennklasse, in der Ihr fahrt. In der Indy-Car-Klasse (technisch mit der Formel 1 vergleichbar) nehmt Ihr im engen Flitzer mit präzise abgestimmtem Fahrwerk Platz, die modifizierten Serien-Karossen im NASCAR-Wettbewerb hingegen steuern sich deutlich schwammiger. Zusätzlich zur schwierigen Cockpit-Ansicht gibt's zwei übersichtliche Perspektiven hinter dem Auto.

Neben der Möglichkeit, eine eigene Karriere als Rennfahrer zu starten, freut sich der Motor-Freak auch über die audiovisuelle Präsentation: In der Fahrschule dürft Ihr per FMV-Interview miterleben, wie der Andretti-Clan über die Faszination des Motorsports, die eigene Karriere und die Fans denkt, PS-Unkundige Spieler lassen sich die optimale Kurventechnik erklären. Die Steuerung ist auf Action ausgelegt und binnen Minuten beherrscht: Zwar könnt Ihr einige Parameter wie Reifentyp und Abtrieb beeinflussen, doch um zum Champion zu werden, braucht Ihr vor allem schnelle Reaktionen.

Zweispieler-Duelle wurden ohne Geschwindigkeits-Einbußen realisiert, trotz Split-Screen halten sich die Pop-Up-Effekte in Grenzen. Zum Speichern Eurer Fahrer-Daten werden 447 Blocks des Saturn-RAMs benötigt. *cb*



Mit dieser rundherum gelungenen Saturn-Umsetzung kommt der PS-Wahn zurück: Knapp ein halbes Jahr nach der Playstation-Version verbrachte ich erneut Runde um Runde im US-Rennzirkus. Zu den Pluspunkten zählen detaillierte (aber manchmal von Grafikfehlern geplagte) Kurse mit vielen schmucken Details sowie der Zwei-Klassen-Bonus. Perfekt gelungen ist die Steuerung: Die beiden Fahrzeug-Typen (NASCAR und Indy) unterscheiden sich deutlich voneinander, fahren sich aber ähnlich gut. Zwar fehlen im Vergleich zur Playstation transparenter Rauch und zuschaltbarer Rückspiegel, doch der Unterhaltungswert wird dadurch nicht geschmälert. "Andretti Racing" ist das Richtige für Saturn-Raser, die "Daytona CCE" durchgespielt haben und jetzt dringend Nachschub brauchen!



Christian Blendl

SPIELSPASS 86%

HERSTELLER Electronic Arts

SYSTEM Sega Saturn

ZIRKA-PREIS 100 Mark

GRAFIK 83% **SOUND** 73%

Umfangreiches Action-Gerase mit einer Prise Simulation, Langzeit-Spielspaß und einem gut gelösten Split-Screen-Modus.

AB 6

Andere Versionen
Die Playstation-Version von Andretti Racing" wurde in MAN!AC 10/96 mit 86% Spielspaß bewertet.

Entwickler: Reflections, GB

Monster Trucks



Ein tollwütiger VW-Bus drückt den MAN!AC-Truck zur Seite: Solche Attacken könnt Ihr kaum abwehren.



In der entferntesten von vier Perspektiven beobachtet Ihr verspätete Fahrer auf dem Weg zum Checkpoint.

PS-Inflation auf der Playstation: Nach Gremlin's "Hardcore 4x4", das



"Hardcore 4x4": Gnadenlose Hetzjagden durch die Gelände-Hölle.

Wert auf kompromißlos-extreme Kurse legt, und den "Monster Trucks" von Psygnosis startet bald der dritte Offroader auf der Sony-Konsole. Mit "Test Drive Offroad" von Accolade, das über Eidos vertrie-



"Test Drive Offroad" für den PC: In Kürze erscheint die Playstation-Version.

ben wird, dürft Ihr wie beim vorliegenden Titel selbständig durch's Buschwerk brettern.

PS Ihr habt Euch gerade erst von Schütteltrauma und Blessuren des holprigen "Hardcore 4x4" erholt und wollt zurück in einen bulligen Pick-Up? Dann steigt in einen der "Monster Trucks" von Psygnosis! In mörderischen Rennen fahrt Ihr nicht nur durch sieben halsbrecherische Rundkurse mit steilen Hängen und verzwickten Engstellen, sondern nehmt im "Endurance"-Modus auch an einer Schnitzeljagd über vier unterschiedliche Areale teil.

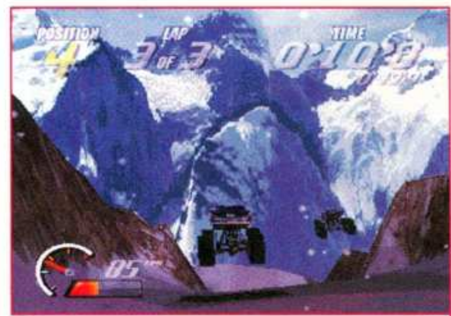
Bevor's an den Start geht, wählt Ihr Euch eines von mehreren Custom-Monstern, die mit bulliger Federung, überdimensionierten Reifen und unterschiedlichen Leistungsdaten um einen mutigen Fahrer buhlen. Berücksichtigt dabei die Schwierigkeiten der Strecken: So machen Euch in den Canyons (viele Sprungschanzen) gut gefederte Modelle zum Sieger, auf dem eisigen Gletscherplateau dagegen entpuppen sich schwere Trucks mit guter Bodenhaftung als vorteilhaft. Während der Rennen solltet Ihr das Zusammenspiel zwischen Bremse und Gas gut beherrschen. Ständiges Vollgas läßt Euch nicht nur an Mauern knallen und in Lava-Pfützen verbrutzeln, sondern vergrößert auch unnötig Euren Kurvenradius. Die "Endurance"-Rennen fordern Euch zusätzlich mit Orientierungssinn: Ein Pfeil zeigt ständig die Position des nächsten Checkpoints an – wie Ihr möglichst schnell dahin kommt, bleibt Euch überlassen. Vorsichtige Naturen nehmen den vorgegebenen Pfad, Abenteurer suchen den direkten Weg über steile Gebirgskämme, rasen an idyllischen Feriensiedlungen vorbei und bleiben auch mal in einer Sackgasse hängen. Höhepunkt jeder Saison ist das destruktive "Car Crashing": Ihr fuhrwerkt in einer Arena auf Autowracks herum, um möglichst viel Punkte abzustauben. In den Championships (egal ob Normal- oder Orientierungsrennen) erhaltet Ihr bis zu zehn Punkte für die Plazierung – wenn Ihr nicht vorher durch zu große Beschädigung ausscheidet. Um auf Nummer sicher zu gehen, speichern Liga-Fahrer nach jedem erfolgreichen Rennen ab, "Time Trial"-Aufwärmrunden machen mit den Kursen vertraut. Bis zu neun Trucker dürfen nacheinander antreten – Splitscreen- und Linkmodus wurden leider vergessen. *cb*



Ami-Vorliebe: Das recht monotone "Car-Crashing" verlangt ständiges Vor- und Zurückfahren per Schanze.



Canyon-Jagd: Der rote Pfeil rechts unten zeigt Euch den kürzesten Weg zum nächsten Checkpoint.



Augen zu und ab: Auf dem Gletscher gibt's "koan Weg und koa Sünd", dafür aber steile Abhänge.

! Nach dem hyperschnellen "Destruction Derby 2" besinnt sich Reflections wieder auf die Spielbarkeit. Mit permanentem Gasfuß landet Ihr im Bankett, gefühlvolle Steuerung und Kurskenntnis sind die Grundlage jedes Trucker-Erfolges. Dank der im Vergleich zu "Hardcore 4x4" gemäßigteren Berg- und Talfahrten sind mehr fahrerische Kniffe als bei der Konkurrenz nötig. Der Orientierungsmodus ist eine prima Ergänzung zu den Rundkursrennen: Oft genug bleibt Ihr fluchend im Niemandsland hängen, dann wieder entdeckt Ihr witzige Abkürzungen. Die Grafik baut sich zwar mit sichtbaren Pop-Ups auf, doch das nehme ich zugunsten der flüssigen Animation und der fast fehlerlosen Polygon-Umgebung gerne in Kauf. Insgesamt ist auch bei diesem Truck-Epos etwas zu viel Glück im Spiel – trotzdem macht's eine Menge Spaß.

Christian Blendl



Andere Versionen
Eine PC-Version erscheint in Kürze, weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler TV Interactive
Produzent Andrew Pines
Design Todd Papaleo
Programmierung Todd Squires, Eddi Gaul
Sound Michael Henry, Martin Wilde, David Grace

Slam Scape



Konzeptlos und unmotiviert: Das "Slam Scape"-Vehikel ballert Leuchtkugeln in die Textur-Pampa.

"God lives Underwater" – soviel zum Glaubensbekenntnis der gleichnamige Grungeband, die vom Medienriesen Viacom prompt für die Trash-Ballerei "Slam Scape" verpflichtet wurde. Neben einer (meiner Meinung nach) geschmacklosen Musikvideo-Auswahl findet Ihr auf der CD ein surreales "Battlezone"-Universum: Statt klobigem Vektor-Panzer steuert Ihr einen sprungtüchtigen Hover-Craft über die planen Textur-Ebenen. Waffenstarrende Frittenbuden und rumpflose Rotorblätter ersetzen Feindpanzer sowie die klassischen Geometrie-Blöcke. Allerdings muten die wirren "Slam Scape"-Ballereien eher wie eine bösartige "Battlezone"-Persiflage denn ein Klassiker-Remake an. Die antiquierte 3D-Engine ist ähnlich schludrig wie die uninspirierten Grunge-Einlagen – von Level-Design ist zwischen Polygon-Pappnasen und fantasielosem Gedudel keine Spur. Laut US-Handbuch sind Soundeffekte und Musik im Tourbus der Band runtergerissen worden – für die Level-Gestaltung tippen wir auf die Kaffeepausen. *rb*

SPIELSPASS 34%
HERSTELLER Viacom
SYSTEM Playstation
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 43% **SOUND** 48%

FMV-Gigs und Faschingszauber aus dem Zufalls-Editor: Katastrophaler "Battlezone"-Clone mit wirren Extrawaffen und Trash-Appeal.

Andere Versionen
Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 12/96. Umsetzungen sind keine geplant.

Entwickler From Software, Japan
Produzent Naotoshi Zin
Design Toshiya Kimura, Shinichiro Nishida
Programmierung Elichi Hasegawa, Toshio Shimada
Grafik Yasuyoshi Karasawa, Mitsushiro Okamura

King's Field



Schneckenpost: Unser einheimischer "King's Field"-Elf spricht deutsch, ist aber fußlahm.

Japanische Dungeon-Metzler stöbern bereits durch das vierte "King's Field"-Verlies, deutsche Spieler müssen sich vorerst mit dem Debüt-Rollenspiel begnügen: Ihr schlüpft in die Lederstiefel eines spitzohrigen Polygon-Prinzen und erkundet aus Ego-Shooter-Perspektive dreidimensionale Kavernen. Aggressive Münz-Lieferanten (Riesenschnecken, Skelette, Gigantokraken) sowie verschrobene Waffenhändler wurden allesamt als 3D-Charaktere konzipiert und werden mit hektischem Echtzeit-Gefuchtele vertrimmt. Außer seichter Rätselkost, Schalterkombinationen und tristen Shading-Bestien lockt Euch der schnöde Rollenspieler-Mammom: Die Hauptmotivation für eine Expedition in's verhalten präsentierte "King's Field"-Gemäuer sind das Aufstocken von Münzsammlung, Waffenkammer und Klopper-Kompetenz. Wer Plot-Verstrickungen bevorzugt, kann dem tristen 3D-Geschlitze wenig abgewinnen – weder Storyboard noch Effekte veredeln das Simpel-RPG, das als PAL-Version mit Letterbox-Balken auskommen muß. *rb*



SPIELSPASS 61%
HERSTELLER Sony
SYSTEM Playstation
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 58% **SOUND** 60%

Hack'n'Slay-Jagd mit 3D-Kavernen und trägen Polygon-Bestien. Dank unverwüstlichem Sammel-Konzept den einen oder anderen Ausflug wert.

Andere Versionen
Der US-Import von "King's Field 2" wurde in MAN!AC 2/97 mit 64% Spielspaß getestet.



Entwickler: Boss Game Studios, USA • "Spider"-Team: Dan Chang, Brian Johnson, Robert Jerauld, Ryan Geithman, Kip Carver, Chuck Cole, Bill Kristiansen u.a.

Spider

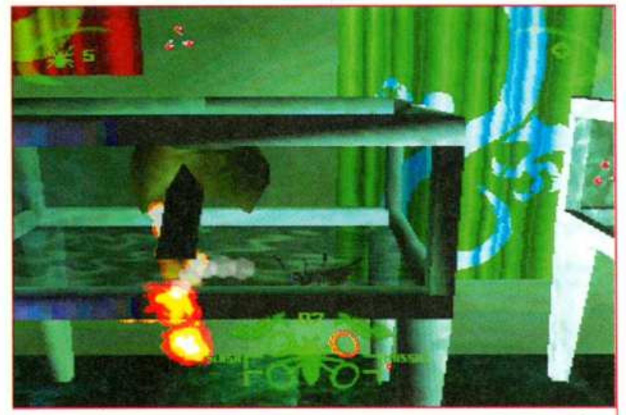
PS Als gemeine Vogelspinne wurdet Ihr in's "Nanotech"-Laboratorium hineingetragen, doch jetzt erinnert Ihr Euch nur noch dunkel an Eure rein biologische Existenz: Forscher mit fragwürdigen Absichten pflanzten aberwitzige mechanische Implantate wie Mini-Raketenwerfer und Mikroben-Giftspritze in Euren Spinnenkörper. Als Umwelt-Terroristen den Komplex verwüsten und mit der modernen Hightech-Ausrüstung verduften, macht sich Aufbruchsstimmung im Labor breit: Heerscharen kybernetisch manipulierter Insekten fliegen, krabbeln und hüpfen ins Freie und bringen damit das biologische Gleichgewicht in Gefahr. Ihr dagegen bewahrt einen kühlen Arachnoiden-Kopf und bahnt Euch den Weg zum Hauptquartier der Bösewichte, um dem unheimlichen Forscher-Treiben endlich ein Ende zu bereiten.

Wie im Jump'n'Run "Pandemonium" krabbelt Ihr auf einer fest vorgegebenen Route nach links oder rechts, während die Kamera Euch mit Schwenks und Zooms immer genau im Blickfeld behält. Lodernde Flammen-Abgase überspringt Ihr, plötzlich zu Boden splitternde Reagenzgläser zwingen Euch zu überlegtem Vorgehen. Doch Eure natürlichen Fähigkeiten erlauben Euch, auch an steilen Laborwänden hinaufzuspazieren und schlecht einsehbare Möbelkanten nach versteckten Extras abzusuchen: Jeweils 100 Isotop-Symbole ergeben ein Extraleben, "Plus"-Symbole frischen Eure Energie auf und die zahlreich herumliegenden Implantate rüsten Euch zum Spinnen-Terminator hoch. Anfangs quält Ihr Euch noch mit einer winzigen Stahl-Klaue herum, doch mit Zielsuchraketen und Minen explodieren dicke Nacktschnecken, bombenwerfende Fledermaus-Patrouillen und feindliche Spinnen auch ohne gefährliche Nahkampf-Aktionen. Manche der mitunter recht kurzen Abschnitte beherbergen mehr als einen Ausgang, und nur mit einem ausreichendem Exit-Guthaben dürft Ihr zum nächsten Schauplatz vorstoßen. Daher sucht Ihr bereits bewältigte Lagerräume und Parks nochmal auf, um gut versteckte Abzweigungen zu entdecken. Habt Ihr das Zeitliche gesegnet, speichert Ihr auf Karte oder notiert ein Paßwort.

Unbegrenzte Continues erleichtern Euch das Vorgehen, trotzdem hat "Spider" einen kniffligen Weg vor sich: Nur mit konzentriertem Lernen von Hindernis-Bewältigung und den Bewegungsmustern Eurer Feinde werdet Ihr in der Science-fiction-Fauna überleben. *cb*



Im Lava-Keller des Stadtmuseums tummeln sich Skorpione und Hornissen. Versengt Euch nicht die Körperhaare!


Power-Extras: An der Unterseite einer Vitrine zerplatzt eine mutierte Cyber-Spinne.

Die Karte von "Spider" verrät nicht nur, wo Ihr gerade herumturnt, sondern zeigt auch die Anzahl der vorhandenen Ausgänge jeder Spielstufe: Rote Exits wurden noch nicht aufgestöbert, blaue hingegen schon benutzt. Nach jedem Gesamtkomplex (vier bis sechs Levels) müßt Ihr eine Mindestanzahl von Ausgängen gefunden haben – seid Ihr zu faul gewesen, müßt Ihr in bereits bekannten Lagern nach neuen Wegen suchen.

Als Spinne kommt man viel 'rum: Die scrollende "Spider"-Übersichtskarte.

Während die Laser-Hornisse Ziel nimmt, versucht Ihr, Euch auf den Förderbändern zu halten!


Der Endgegner des Fabrik-Komplexes haut auf den Putz: Durch Umkreisen und schnelles Schlagen besiegt Ihr ihn!



SPIELSPASS 76%

HERSTELLER	
BMG	
SYSTEM	
Playstation	
ZIRKA-PREIS	
100 Mark	
GRAFIK	SOUND
65%	78%

Intelligentes Insekten-Hüpfspiel mit vielen Geheimnissen und spannendem, aber nicht hektischem Spielablauf.

AB 12


Im schummrigen Röhrensystem pirscht Ihr Euch vorsichtig an ein Raketenbeinchen-Implantat heran.

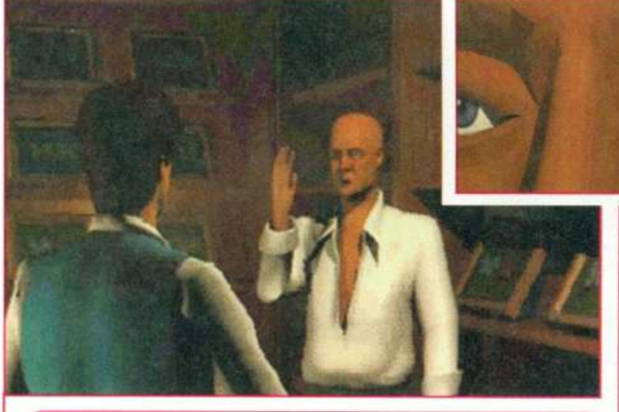
! "Spider" schaltet im Gegensatz zu Action-intensiven Jump'n'Runs wie "Lomax" einen Gang 'runter: Meist habt Ihr nur einen Insekten-Gegner auf dem Bildschirm und tastet Euch langsam an einen versteckten Ausgang heran, ohne konzentriertes Vorgehen und die richtige Taktik kommt Ihr nicht weiter. Der entspannend-herausfordernde Spielablauf ist technisch kompetent umgesetzt: Zwar bleibt das Scrolling nicht immer flüssig, doch mit abwechslungsreichem Lichtzauber, realistischen Insekten-Animationen und ideenreichen Perspektiven-Wechseln wird Eure Neugierde geweckt. "Spider" ist kein Hüpf-Meilenstein, dafür fehlt ein durchdachteres Spieldesign (teils wird's etwas frustig) und etwas mehr "Dampf", doch die witzige Krabbel-Idee wurde zu einem kurzweiligen, professionellen 32-Bit-Abenteuer verarbeitet.

Christian Blendl

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzent: Takumi Yoshinaga • **Programmierung:** Kenichi Tanigana • **Grafik:** Noriko Takeda & Koh Okamura • **Sound:** Hideo Suzuki, Naoaki Jimbo & Kaoko Tamada

Gekka Mugentan Torico



Howdy Knasti: Euer Zellenbruder vom Spielbeginn entpuppt sich als heißblütiger Schmetterling-Otaku.



Servus Mac: Der griesgrämige Uhrenmacher kann unpünktliche Zeitgenossen nicht ausstehen.



Ah, eine Geheimtür: Die meisten Rätsel in "Torico" löst Ihr ohne großes Nachdenken oder Recherchieren.

Die freundliche Blumenverkäuferin Rose freut sich über jeden Besuch und ist für einen Flirt zu haben.

Wer kurz nicht aufpaßt oder nach längerer Zeit wieder ins Abenteuer einsteigt, kann sich auf das Speicher-Management von "Torico" verlassen: Dialoge und besondere Ereignisse holt Ihr Euch via Memory-Menü wieder ins Gedächtnis zurück.



Für die Fans interaktiver Filme und beklemmender 3D-Abenteuer hat Segas japanische Entwicklungsabteilung "Die Legende der Mondstadt: Der Gefangene" erdacht. Statt die Szenen jedoch mit realer Kamera zu filmen, wurde eine riesige Render-Welt auf dem Computer entworfen und in FMV-Sequenzen zerschnipselt – Platzbedarf: zwei CDs.

Nach Spielbeginn findet Ihr Euch in Form eines stattlichen Render-Jünglings im Knast des verschlossenen Nebeldorfes wieder: Ihr leidet unter totaler Amnesie, wißt nur, daß Euch der niederträchtige Stadthalter Jade eingebuchtet hat. Eure Stirn ziert eine geheimnisvolle Tätowierung, ein Zeichen, mit dem nach alter Legende die Einwohner der Mondstadt gebrandmarkt werden. In dieser Stadt herrscht angeblich die ewige Jugend und der gierige Herrscher des Nebeldorfs (Lord Gordon) setzt alles daran, diesen Ort zu finden. Nachdem Ihr der Zelle entkommen seid, findet Ihr Euch in den Straßen des Nebeldorfes wieder: Aus der Ich-Perspektive schlendert Ihr per Steuerkreuz feldweise die Gassen entlang, dreht Euch um 90 Grad und untersucht mit bloßem Drücken nach oben Gegenstände. Habt Ihr einen Schlüssel, ein Buch oder andere nützliche Objekte entdeckt, laßt Ihr sie mit einem Feuerknopf-Click im Beutel verschwinden. Trefft Ihr auf Eurem Weg einen Passanten, wird auf Film-typische Außenperspektiven umgeblendet. Im Plausch mit den Bewohnern des Nebeldorfes erfahrt Ihr wichtige Hinweise und Tips, wie Ihr das Geheimnis um die Mondstadt löst. Die Dialoge könnt Ihr jedoch nicht beeinflussen: Eure Gegenüber geben ausschließlich Standard-Kommentare von sich, präzises Nachbohren ist nicht möglich. Kommt Ihr dem Rätsel nicht an einem Stück auf die Spur, speichert Ihr im Tagebuch per Backup-RAM Euren Spielstand. *oe*

Onkel Doc verweist Euch aus seinem Büro: Leider passen die Mundbewegungen nicht immer zur Digistimme.

"Gekka Mugentan Torico" hält Euch mit seiner mystischen Stimmung und überraschenden Story-Wendungen bei Laune: Der interaktive Renderfilm mit Adventure-Elementen läßt Euch mehr Handlungsraum als andere interaktive Filme wie z.B. Acclaim's "D". Viele Abenteurer sind jedoch tiefgründigere Rätsel gewöhnt. Ich hätte mir ein Interface gewünscht, mit dem man verschiedene Gegenstände auf dem Bildschirm anschauen kann: So untersucht Ihr pro Bild nur einen oder gar keinen Gegenstand, für eifrige Sammler ein frustiges Erlebnis. Obendrein fehlen verspielte Gags, die FMV-Schnipsel sind teils pixelig und den raren Actionszenen fehlt jeder Schwung. Dafür ist "Gekka Mugentan Torico" ein gemütliches Adventure, das sich angenehm spielt und Euch mit seiner märchenhaften Geschichte bezaubert.

Oliver Ehrle

SPIELSPASS 60%

HERSTELLER Sega
SYSTEM Saturn
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 64% **SOUND** 73%

Für den Videospiel-Newcomer: Relaxtes FMV-Adventure mit teils pixeliger Optik, einfachen Rätseln und mystischer Stimmung.

AB 16

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: Beam, Australien • **Produzent:** Adam Lancman, Simon Dyer • **Design:** Andrew Buttery, Simon Dyer, Gary Ireland, Dave Moore, Leigh Reynolds • **Programmierung:** Paul Baulch, Jason Bell, Darren Bremner, Jef Kamenek, Peter Litwiniuk, • **Grafik:** Grant Arthur, Simon Hart, Mark Maynard, John Tsiglev • **Sound:** Marshall Parker

Lost Vikings 2

Das australische Software-Haus Beam ist seit Mitte der 80er Jahre aktiv, besonders mit den beiden FASA-Titeln "Mechwarrior" und "Shadowrun" für 16-Bitter erregte das Team Aufsehen: Die "Battletech"-Schlachten wurden als dreidimensionales Roboter-Scharmützel umgesetzt und stellten die dato rasantesten Mech-Gefechte. "Shadowrun" ist ein isometrisches Rollenspiel mit Echtzeit-Schuß-wechseln: Monströses Spiel-Terrain, verzwickter Cyberpunk-Plot und knallharter Sarkasmus sind in den Mammut-Städten des Paper'n'Pencil-Universums Trumpf.


In Beams "Shadowrun" stürmten 1994 Cyber-Krieger und Fantasy-Monster das Super Nintendo.


Dreidimensionale Mech-Schlachten: "Mechwarrior" erschien 1994 für das Super NES.


Wikinger-Tarzan Baleog schwingt sich mit dem Cyber-Arm über Abgründe und Fallgruben hinweg.

Render-Rabauken auf intergalaktischer Kaperfahrt: Nachdem sich Euer Wikinger-Trio im 16-Bit-Vorgänger durch Alien-Raumschiffe und futuristische Hüpf-Szenarien gerätselt hat, wollen sich die erschöpften Nordmänner erstmal am heimischen Herd aufwärmen. Aber kaum im Wikinger-Hort angekommen, um bei Met und Wildbret die jüngsten Abenteuer zum besten zu geben, werden Eure Recken schon wieder ins All verschleppt: Der schleimige Alien-Fürst hat die Niederlage aus Teil 1 noch nicht verwunden und beamt Euer Trio auf das außerirdische Mutter-Ufo. Die Reaktion: Eure Wikinger sind stinksauer, hauen die Kommandozentrale zu Klump und teleportierten kurzerhand auf den nächstbesten Fixstern. Auf dem finsteren Jump'n'Puzzle-Himmelskörper materialisiert, begutachten Eure Knollennasen Hightech-Mitbringsel vom Raumschiff: Anstatt klebrige Aliens und mittelalterliches Fantasy-Getier wieder mit Pfeil und Bogen in Schach zu halten, wehrt sich Gruppen-Kämpe Baleog diesmal mit Lichtschwert und Stahlarm. Mit dem bionischen Greifwerkzeug grabscht Ihr nach versteckten Gegenständen, hangelt Euch über Abgründe und dellt auch dem hartnäckigsten Ritter den Blechfrack ein. Nimmersatt Olaf verläßt sich wie im Vorgänger auf seinen mannsgroßen Rundschild: Der beleibte Wikinger postiert sich vor Feuerfallen oder schützt seine Kollegen vor heißem Drachenodem, beim Sprung von einer Felszinne wird der metallbeschlagene Holzdeckel als Fallschirm entfremdet. Seine Schwerfälligkeit macht der träge Fettwanst mit lautstarken Furz-Offensiven wett: Die aggressiven Körpergase geben Euch Auftrieb oder pusten Hindernisse wie Stalaktiten und Falltüren durch die Korridore. Gruppenkopf Erik will mal wieder mit dem Kopf durch die Wand: Das muskulöse Großmaul rennt brüchiges Mauerwerk ein, taucht mit einer Alien-Atemmaske in unterirdische Ströme ab oder zischt mit Düsenstiefeln durch die Puzzle-Welten. Wie im 16-Bit-Vorläufer schaltet Ihr mit Links- und Rechtstastern zwischen den Charakteren um: Ihr begutachtet die Rätsellage und schickt eine Figur mit passenden Talenten vor. Wer über die magischen Zutaten für die nächste Level-Teleportation oder einen Schlüssel stolpert, verstaut den Gegenstand im Handgepäck oder drückt ihn einem willigen Waffenbruder in die Hand. *rb*


Olaf beim Taucherkurs: Der Team-Chef erreicht als einziger der Helden Objekte und Mechanismen unter Wasser.


Olaf beim freien Fall: Der rundliche Kämpe hält seinen Schild über den Kopf und gleitet durch die Luft.


Während Olaf mit dem Schild Feuerbälle abwehrt, kraxelt der struppige Wolf Fang zum Schlüssel.


Level-Teleport mißglückt, Wikinger futsch: Charaktere wie der Drache Karn übernehmen kurzfristig den freien Platz.

Die "Lost Vikings" fordern Geschick und Köpfchen: Ihr koordiniert Charakter-Fähigkeiten, dirigiert die Helden durch diffizile Jump'n'Run-Passagen und legt Euch mit aggressivem Sprite-Getier an. Die clevere Kombination aus Hüpf-Elementen und Adventure-Puzzles ist spannend sowie herausfordernd. Sämtliche Features werden ausführlich kommentiert und führen Euch zahm in die ausgetüftelte Spielmechanik ein. Beams Rätselreigen bleibt trotz Geschicklichkeitseinlagen beschaulich - der Knobelschwerpunkt wird weder von Hüpfhektik noch Millimeter-Sprüngen getrübt. Größere Talent-Listen und neue Gefährten werten das ergraute Trio spielerisch auf, den technischen Quantensprung haben die Nordmannen jedoch verpennt: Die 16-Bit-Hintergrundoptiken sind fantasielos, die Techno-Stücke säuseln müde vor sich hin.

Robert Bannert

SPIELSPASS 77%



HERSTELLER	Interplay
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	59%
SOUND	60%

Norweger auf Abwegen: Das verirrte Abenteuer-Trio hat jede Menge auf dem Knobelkasten – und 33 harte

Andere Versionen
Eine Playstation-Fassung ist in Vorbereitung, eine Version für das Super NES wird in diesen Tagen ausgeliefert.

Produzent Mark Nausha
Programmierung Mike Terlecki, Christopher Warner, David Smevik
Sound Tommy Tallarico Studios & Todd Dennis

Black Dawn



Praktisch: Die neue Anzeige am rechten Bildschirmrand informiert Euch über Eure aktuelle Flughöhe.

SA Nach den Playstation-Piloten halten auch Saturnsoldaten den "Black Dawn"-Steuerknüppel in der Hand: Mit Eurem schwer bewaffneten Helikopter startet Ihr zu Tag- und Nachtmissionen in Wüste, Eislandschaft und idyllischem Grün. Die Saturn-Version unterscheidet sich spielerisch kaum vom Sony-Vorgänger: Nur den plumpen Zwei-Spieler-Modus haben sich die Programmierer gespart, dafür informiert Euch eine neue Anzeige über Eure Flughöhe. Leider ist die Feuerknopfbelegung etwas umständlicher als beim Sony-Hubschrauber: Wie Ihr mit dem rechten Daumen im ohnehin hektischen Kampf die zahlreichen Tastenkombinationen gezielt betätigt, bleibt wohl ein Geheimnis der Programmierer. Auch auf dem Saturn sind die Simulationsperspektiven für den flotten Spielablauf zu unübersichtlich, Saturnpiloten entscheiden sich für die praktische "Von hinten"-Perspektive. Für die dezenten Mankos entschädigen Euch pfeilschnelle Tiefflüge, Extrasegen, heroische Synthiemärsche und militärisch strenger Digi-Funkkontakt. *oe*



Andere Versionen
Die Playstation-Version erhielt in MAN!AC 1/97 mit 70% Spielspaß.

Entwickler Probe, GB

Hexen



Wer weder Pixelblut noch antiquierte Farbwahl scheut, freut sich über die gehaltvolle Monsterhatz.

SA Der englische Entwickler Probe setzt Ravens actiongeladenes Fantasy-Scharmützel für den Saturn um: Ihr hechelt wie in der Playstation-Fassung mit Kämpfer, Kleriker oder Magier durch dreidimensionale Gemäuer und zerschnitzelt Bitmap-Getier aus AD&D-Guß. Bewaffnung, Artefakte und magisches Handwerkszeug wurden in mittelaltlerlichem Outfit gehalten und mit Echtzeit-Keilereien im Ego-Shooter-Look gepaart. Für Puzzles und Fallenmechanik hat sich Raven streng an das Fantasy-Ambiente gehalten: Die technischen Errungenschaften der Welt "Hexen" hat man auf Flaschenzüge und mystische Mechanismen beschränkt. Ravens Ego-Ballerei verblüfft mit rustikalem RPG-Flair und fasziniert neben Hardcore-Shootern auch den neugierige Abenteurer: Objektliste sowie Monstervielfalt stellen manche Rollenspiel-Enzyklopädie in den Schatten. Zudem ist Probes Saturn-Kämpe deutlich flotter zu Fuß als der krampfgeschüttelte Sony-Krieger. Dickes Minus: Die Speicher-Option mußte riesigen Paßwortkolonnen weichen. *rb*



Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 3/97 mit 80% Spielspaß getestet.

Entwickler: Capcom, J

Super Puzzle Fighter 2 Turbo

Capcom kennt kein Pardon: Im Aktuell-Teil dieser Ausgabe präsentieren wir gleich zwei neue "Street Fighter"-Prügelspiele – einmal die Polygon-Inkarnation "Street Fighter EX" und zum anderen die offizielle Fortsetzung "Street Fighter 3". Letzteres setzt auf CD-ROM-Automaten-Hardware und traditionelle Bitmap-Optiken. Ob Capcom mit dieser rücksichtslosen Ausbeutung seiner Vorzeige-Helden den Geschmack der Kundschaft trifft, wird sich spätestens im Herbst zeigen, wenn die Heimumsetzungen der Arcade-Titel erscheinen. Überhaupt bleibt Capcom seinen 80er-Jahre-Helden erstaunlich treu: Neben den Straßenkämpfern erlebt auch der blaue Winzling "Mega Man" in regelmäßigen Abständen neue Abenteuer – meist als Hüpfheld im erbitterten Kampf gegen Dr. Wily, obwohl er auch Jobs als Fußballstar und demnächst als Rennfahrer und 3D-Abenteurer annimmt.

PS SA So ist es recht: Wenige Wochen nach der Japan-Veröffentlichung haben sich Capcom's „Street Fighter" auf das europäische Festland vorgekämpft. Die identischen Playstation- und Saturn-Versionen von „Super Puzzle Fighter 2 Turbo" erscheinen dieser Tage zum Vorzugspreis von knapp 70 Mark. Spielerisch hat sich natürlich gegenüber der kurz getesteten Import-Version (siehe MAN!AC 2/97) nichts geändert – lediglich der Zusatz "x" mutierte zu "Turbo". Die Capcom-Kämpfer legen bis zu ihrem Polygon-Debüt in "Street Fighter EX" eine Ruhepause ein und schärfen ihren Geist als Hauptdarsteller einer Geschicklichkeits-Grübelei.

Ähnlich wie bei allen anderen „Tetris/Columns"-inspirierten Tüfteleien sehen wir auf dem Bildschirm zwei Zylinder, in die von oben Spielsteine hinabpurzeln. Diese Spielsteine bestehen grundsätzlich aus zwei Quadern, die nach links und rechts bewegt sowie um die eigene Achse rotiert werden. Euer vordringliches Ziel ist es, diese Spielsteine farblich passend auf dem Boden des Zylinders anzuordnen. Dabei könnt Ihr sie horizontal oder vertikal stapeln – am meisten Sinn macht es jedoch, Rechtecke aus vier, sechs oder acht gleichfarbigen Elementen zu bilden. Mischt sich nämlich ein pulsierender Kringel in das Spielstein-Duo, vaporisiert er alle zusammenhängenden Spielsteine einer Farbe, sobald er auf der Kette sicher gelandet ist. Je größer Eure Konstruktion, desto böser erwischt es den Kontrahenten, wenn er postwendend die Negativ-Extras abbekommt. Habt Ihr in Eurem Zylinder gar eine Kettenreaktion ausgelöst, bricht nebenan buchstäblich eine Welt zusammen. Die Anti-Spielsteine materialisieren in Form von Zeitbomben, die von fünf rückwärts ticken, ehe sie zu normalen Spielsteinen mutieren. Darüberhinaus gibt es nur ein weiteres Extra, das Euch zugute kommt: Ein funkelnder Diamant zerstört alle Spielsteine einer bestimmten Farbe in Eurem Zylinder.

„Super Puzzle Fighter 2 Turbo" könnt Ihr in verschiedenen Schwierigkeitsgraden gegen den Computer spielen oder Ihr fordert einen menschlichen Partner heraus. Neben dem „Street Puzzle Mode" erwartet Euch der Arcade-Modus – wer perfekt spielt, erarbeitet sich Zugriff auf Sound-Menüs, geheime Charaktere und die heftige Expert-Spielstufe.

Und was hat das Ganze mit „Street Fighter" zu tun? Nun, als Indentifikationsfiguren stehen acht kampferprobte Capcom-Zöglinge bereit, die jeweils ein besonderes Special aufweisen, das als "Counter Gem" geführt wird. Außerdem seht Ihr die beiden gewählten Protagonisten stets in der Mitte des Bildschirms, wo sie Eure Abräumaktionen mit typischen Angriffs- und Verteidigungs-Moves optisch und akustisch begleiten. *mg*



Pixel-Power: Je besser Ihr farblich zuordnet, desto mächtiger die Rechteck-Konstruktionen (rechter Zylinder)





Sowohl im Arcade- (ganz oben), als auch im Puzzle-Modus (oben) wählt Ihr aus acht "Street Fighter"-Charakteren.




Der Hintergrund wechselt mit den Charakteren. Allerdings hat dies nur optische Konsequenzen, spielerisch ändert sich dadurch überhaupt nichts.



SPIELSPASS	81%
HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	70 Mark
GRAFIK	50%
SOUND	58%

Gradlinige Zylinder-Tüftelei mit den „Street Fighter"-Charakteren: Einfach konzipiert, aber trotzdem überaus fesselnd.



SPIELSPASS	81%
HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	70 Mark
GRAFIK	50%
SOUND	58%

Intelligenter „Tetris/Columns"-Verschnitt mit den zeitlosen Capcom-Fightern. Technisch belanglos, spielerisch erstklassig.

! Wer hätte das gedacht: Nach all den Jahren spiele ich doch noch mit Ryu, Ken und Chun-Li. Die Puzzle-Premiere der Langzeit-Kämpfer ist gelungen - auch wenn man fairerweise sagen muß, daß die Spielidee ohne die bekannten Charaktere etwas an Charme verlieren würde. Dennoch basiert „Super Puzzle Fighter 2 Turbo" auf einem halbwegs eigenständigen Konzept, das sich zwar simpel anhört, aber taktische Finessen in sich trägt. Geschickte Bauten mit Kettenreaktions-Garantie zeichnen den Meister-Puzzler aus, Anfänger begnügen sich mit der „Nur weg damit"-Strategie. Counter-Gem-Techniken (besonders komplexe Spielstein-Konstruktionen) und versteckte Features sorgen für zusätzliche Motivation. Schade nur, daß Capcom keine Multiplayer-Modi eingebaut hat und sich akustisch wenig Mühe gab (trotz Q-Sound).

Martin Gaksch

Andere Versionen
Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

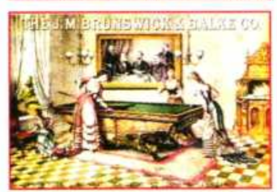
Entwickler: Celeris • **Produzent:** Chris Parker (Interplay) • **Spieldesign:** Steve Chaplin, Ras'putin' • **Programmierung:** Ras'putin', Matt Soares, Steve Chaplin, Alan White, Romesh Prokashpalan • **Grafik:** Christopher Regalado, Rob Nesler, Michael Sherak • **Sound:** Andi McGinty of Fluid Grooves (Komposition), Steve Chaplin

Virtual Pool

Das einzige Spezial-Feature von "Virtual Pool" ist eine Standbild-Inszenierung der Pool-Historie. Wer sich dafür interessiert, fühlt sich ein paar Minuten nett unterhalten.











Illustre Szenen aus der Billard-Historie: Schon mal Pool im Pool gespielt?



Trickshots und Grundtechniken der Billard-Spiels werden vom Profi vorgeführt

Mit dem Queue könnt Ihr jeden Punkt der weißen Kugel anvisieren und so alle realen Stoß-Tricks simulieren.



Leider nutzt Interplay nur die Standard-Auflösung der Playstation: Dadurch wirken die Bälle manchmal etwas kantig.

Auf dem PC erschien "Virtual Pool" vor über einem Jahr, nun hat Interplay die Playstation-Fassung eingelocht: Die ernsthafte Billard-Simulation zeigt das komplette Pool-Zimmer in graziler Polygon-Optik, mit dem Joypad könnt Ihr nach Herzenslust zoomen und rotieren. Wahlweise steuert Ihr mit der Maus, müßt aber mangels Tasten-Vielfalt bestimmte Aktionen nach wie vor mit dem Joypad ausführen. Diese Kombination erfordert etwas Übung, doch Billard ist ja im allgemeinen kein Sport für hektische Gemüter. Dementsprechend vielfältig und tiefschürfend sind die Optionen: Angefangen von den Spielmodi (8-Ball, 9-Ball, Rotation und normales Pool), über die facettenreiche Kugel-Manipulation bis hin zur Farbe des Tisch-Belages. Selbst als Pool-Profi müßt Ihr nicht fürchten, auf liebgewonnene Spezialmanöver zu verzichten. Praktisch jeder Live-Trick kann auch auf dem virtuellen Pool-Tisch ausgeführt werden. Außerdem sind Hilfslinien erlaubt, der Computer verrät auf Wunsch einen Stoß-Vorschlag, Ihr dürft die Kugel-Positionen manipulieren und sogar die Maus-Sensitivität justieren. Daß sich "Virtual Pool" an die Original-Regeln hält, versteht sich von selbst.



Bei "Virtual Pool" könnt Ihr den Tisch aus jedem Blickwinkel und in beliebiger Zoom-Stufe betrachten.

Wer sich gerne mit anderen Personen mißt, lädt entweder einen Kumpel ein oder verabredet sich mit neun unterschiedlich starken Computer-Queues: Auf dem Bildschirm seht Ihr leider zu keiner Zeit spielende Menschen (die Ausnahme lest Ihr in der Randspalte), ausschließlich das Queue grübelt lebhaft vor sich hin. Habt Ihr schließlich die richtige Position ausgetüftelt, setzt Ihr zum Stoß an. Die Stärke legt Ihr nicht mittels Energiebalken fest, sondern bei Maus-Steuerung durch die Heftigkeit des Vorwärtsrollens. Nutzt Ihr das Joypad, entscheidet die Länge der Ausholbewegung.

Wer sich nach etlichen Trainingseinheiten fit fühlt, der läßt sich vom Profi Trickshots vorführen und versucht, diese eigenhändig zu wiederholen. Wer die Gag-Situationen genau analysiert, lernt daraus auch für das normale Pool-Spiel. Natürlich könnt Ihr besonders gelungene Stöße (auch im Wettkampf) in der Zeitlupe genießen. *mg*



Die Steuerung sieht auf den ersten Blick verwirrend aus, ist aber sinnvoll für Joypad und Maus umgesetzt.



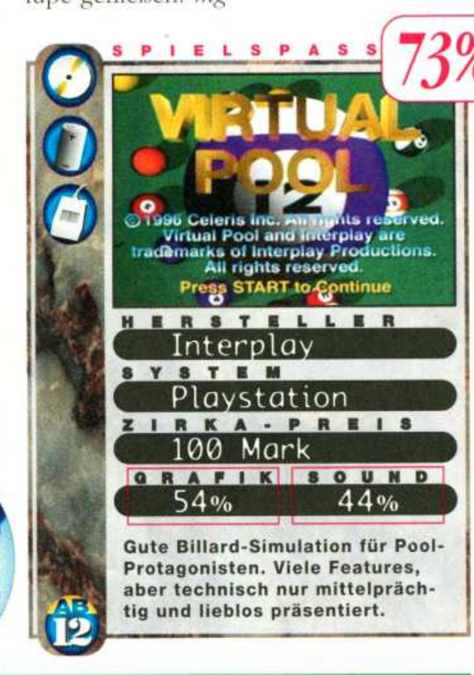




Gut lesbare Menüs auf tristem Grau: Die Präsentation ist zwar zweckmäßig, könnte aber in vielfacher Hinsicht etwas peppiger und optisch liebevoller sein.

Als Pool-Spieler bin ich für Interplays gelungene Adaption dankbar – auch wenn man nicht vergessen sollte, daß die Faszination Billard nur live vollends rüberkommt. Mit der Maus-Unterstützung haben die Entwickler zumindest versucht, das Kribbeln und die feinfühlige Mechanik beim Stoßen zu simulieren. Überhaupt ist die Steuerung angenehm, das facettenreiche Zoomen und Rotieren vor einem Stoß kommt der Tisch-Analyse beim echten Billard auffällig nahe. Dafür vermisse ich bei der grafischen Präsentation und der 3D-Technik etwas Kreativität: Insbesondere eine höhere Auflösung hätte Tisch & Bällen gut getan. Auch wünschte ich mir FMV-Einspielungen der Gegner sowie Videospiel-gerechte, innovative Spielmodi. So unterhält "Virtual Pool" zwar die Billard-Freaks, spricht aber kaum den Mainstream-Konsolisten an.

Martin Gaksch



Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist in Arbeit.

Exhumed



Ein unheimlicher Schurke: Gegner erscheinen als Bitmaps, sind aber auch aus kurzer Distanz noch ansehnlich.



Blick nach oben: Mit 360°-Sichtfreiheit ermöglicht Euch "Exhumed" die Orientierung in den 3D-Bauten.

PS Im Herzen Ägyptens regieren grausame Mächte: Das Karnak-Tal wird von wiedererweckten Mumien, Riesenkäfern und schrecklichen Skorpion-Monstern terrorisiert, fast die gesamte Bevölkerung ist tot. Als Einzelkämpfer versucht Ihr, unter der Anleitung des Pharao Ramses hinter das Geheimnis des Horrors zu kommen.

Auf einer Übersichtskarte wählt Ihr Euren Einsatzort: Ihr dürft jederzeit aktuelle Grabstätten per Kamel verlassen, um in anderen Tempeln nach Waffen, Munition, Funkgerät-Bruchstücken und magischen Artefakten zu suchen. Letztere lehren Euch neue Fähigkeiten: So atmet Ihr mit der Sobek-Maske unter Wasser (erlaubt aufregende Tauchtouren durch Kanalsysteme) oder schwebt mit dem Isis-Schal sanft in dunkle Kellergewölbe. Mit neuen Fähigkeiten ausgerüstet, durchkämmt Ihr bereits komplettierte Gruften nach jetzt zugänglichen Extras: Sogar Erweiterungen der anfangs knappen Energieleiste buddelt Ihr aus den fauligen Gewölben. Geht Euch im hitzigen Gefecht mit hüpfenden Krebsen und schakalköpfigen Anubis-Verschnitten die Munition für Flammenwerfer, MG und Pistole aus, nutzt Ihr entweder die aufgespürten magischen Waffen des Pharao (u.a. eine Amun-Handgranate und ein Angriffs-Zauber), oder greift auf die Machete zurück. Verirrt Ihr Euch in den kniffligen Bauten, aktiviert Ihr eine in's Spielgeschehen einblendbare Karte, die Ihr übersichtlich in Echtzeit begeht. Wißt Ihr nicht mehr weiter, reitet Ihr zum Pharaonengrab zurück und konsultiert den allwissenden Ramses, der Euch mit hilfreichen Ägypten-Tips aus erster Hand die Fundorte der nächsten Artefakte und Boss-Monster verrät. Doch nicht nur die für das Fortkommen wichtigen Heiligtümer sind lebensnotwendig: Gelingt es Euch nicht, bis zum dramatischen Finale alle Trümmer eines Funkgeräts zu bergen, werdet Ihr das Tal des Todes nicht mehr lebend verlassen. Nutzt daher die Möglichkeit, Eure Blick- und damit auch Schußrichtung frei zu justieren, damit Euch kein Gegenstand entgeht. Vor jedem Kamelritt dürft Ihr Euren Fortschritt (mit allen aktuellen Vorräten und der Lebensenergie) auf Karte sichern. *cb*



Nach dem Wegsprengen einer Mauer erblickt Ihr ein Waffenextra, das alle Magazine auffüllt.

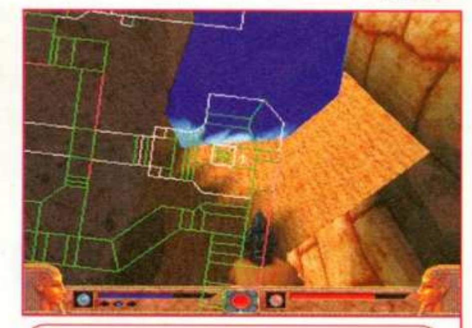
Die Saturn-Version von "Exhumed" besticht durch flüssige Grafik und gleißende Lichteffekte. Mit der Sony-Fassung wurden zwar das Wasser und einige Extra-Kapseln transparent, doch die leidige Hardware-Macke der Playstation vermiest Grafik-Gourmets den Spaß durch extreme Texturverzerrungen. Die wabernden Steine desillusionieren den Video-Forscher genauso wie die jetzt kaum noch zu erkennenden, kümmerlichen Lichteffekte. Somit erlebt Ihr die volle Pracht des Spiels nur auf dem Saturn. An der Speicher-Front hingegen gibt's nichts Neues: Nach wie vor müßt Ihr einen Level komplett durchspielen, um speichern zu können – eine teils frustige Angelegenheit!

! Endlich: Der 3D-Knaller des letzten Jahres für die Playstation! Doch trotz einiger zusätzlicher Ornamente hat die Sony-Version ein kleines Manko: Im Gegensatz zum Saturn-Original wabern die Mauer-Texturen beim Vorbeimarsch in einem Ausmaß, daß Euch fast schwindlig wird. Die Lichteffekte kommen ebenfalls nicht mehr so wirkungsvoll 'rüber. Davon abgesehen hat Lobotomy die bekannt gelungene Gruft-Architektur (Multi-Stockwerke, gemeine Grabräuber-Fallen) mit perfiden neuen Gags angereichert. Das Zielen ist schwieriger geworden: Justiert Ihr Eure Blickrichtung nicht genau auf Gegnerhöhe, schießt Ihr vorbei - das nervt etwas. Geübte 3D-Abenteurer mit genügend Ausdauer (Speichern nur nach Level-Ende!) reisen ohne Zögern nach Ägypten - und werden sich dort einige Wochen ohne Unterbrechung einnisten.

Christian Blendl



Die Landkarte: Wählt mit dem Cursor Euer Ziel. Je nach gefundenem Ausgang erscheinen weitere Tempel.



Wo bin ich? Mit eingeblendeter Karte orientiert Ihr Euch in den verwinkelten Katakomben.

SPIELSPASS 85%



HERSTELLER: BMG

SYSTEM: Playstation

ZIRKA-PREIS: 100 Mark

GRAFIK: 82%

SOUND: 84%

Verzwickte 3D-Expedition in das rätselhafte Ägypten: Ein grandios inszenierter Ego-Shooter mit viel Abenteuer-Esprit.

AB 16

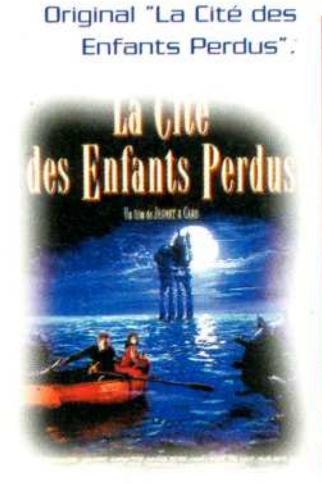
Andere Versionen

Die Saturn-Version wurde in MAN!AC 11/96 mit 85% Spielspaß bewertet.

Entwickler: Psygnosis, Frankreich • **Design:** Laurens Cluzel, Jean Martinez, Eric Metens • **Grafik:** Laurens Cluzel, Nael Billy, Pierre Chanut, Jean-Christophe Drouin, Sebastian Ide, Nicolas Seck, Limes Caillaud

Stadt der verlorenen Kinder

Kein Hollywood-Streifen, sondern ein französisches Kino-Spektakel stand dieser Umsetzung Pate: Der von Marc Caro inszenierte Film erzählt in surrealistisch angehauchten Bildern von einer Rotte entführter Kinder. Waisen wie die kleine Miette (Judith Vittet) sollen den Wissenschaftler Krank (Daniel Emilfork) mit Unschuldsträumen versorgen: Fantasie und Träumerei sind für den verzweifelten Herrn der "City of the Lost Children" Fremdwörter. Miettes einziger Helfer ist der bullenstarke Walfänger "One", gespielt von Ron Perlman, der u.a. den Löwenmenschen in der "Beauty & the Beast"-TV-Serie spielte und auf der Besetzungsliste von "Alien 4" steht. Unten seht das Filmplakat zum französischen Original "La Cité des Enfants Perdus".

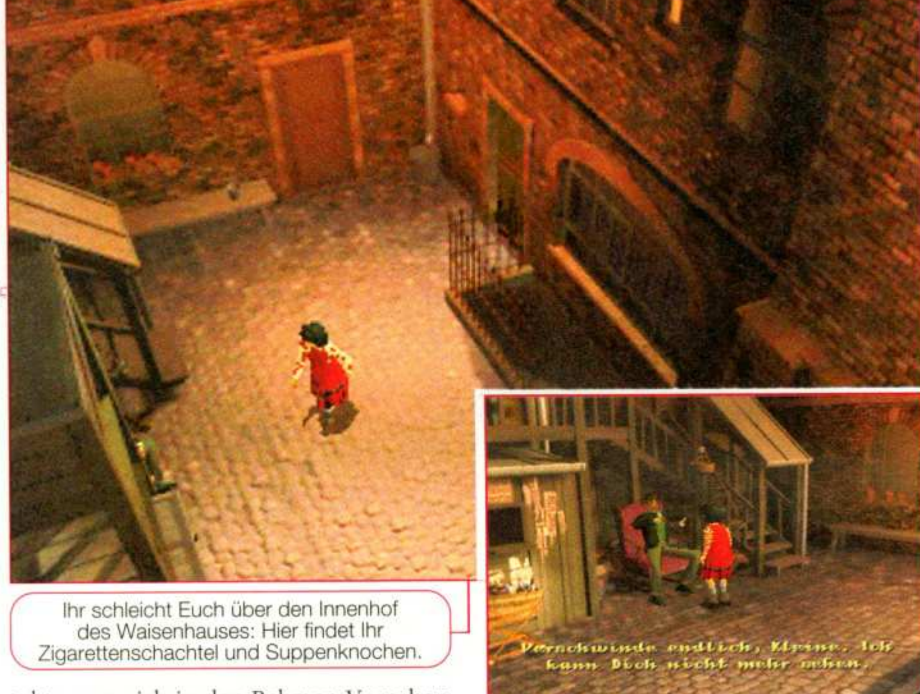




Puzzle-Lösungen werden mit FMV-Einspielungen belohnt: Die peinlichen Charaktere muten wie Stoffpuppen an.



Miette durchforstet das transparente Objekt-Menü: Wahl und Anwendung wurden auf unterschiedliche Buttons gelegt.



Ihr schleicht Euch über den Innenhof des Waisenhauses: Hier findet Ihr Zigarettenschachtel und Suppenknochen.

Wer auf dem Hof mit dem Hausmeister sprechen will, muß zunächst die Kameraeinstellung wechseln.

Die Liste katastrophaler Filmumsetzungen ist lang: Der Hersteller gibt Unsummen für die Lizenz aus, Techniker und Designer werden oft mit einem mageren Rest-Budget abgespeist und an einen Videospiel-ungeeigneten Plot gefesselt. Psygnosis geht für die Umsetzung zu Caros **"City of the Lost Children"** neue Wege: Anstatt sich sklavisch an die Kinohandlung zu halten, haben die Entwickler nur Hauptcharaktere und das cyber-venezianische Phantasieszenario in das Videospiel portiert – anschließend tobte man sich in den Rahmen-Vorgaben hemmungslos aus, wo Akteurin Miette mit einem traditionellen "Alone in the Dark"-Adventure-Set konfrontiert wird. Euer Polygonmädel tippelt durch vorberechnete Render-Bauten, überquert Kanalsysteme mit grünem Giftmüll oder schlendert über einen Holzpier – graue Häuserfronten und verwaschene Konturen vermitteln depressive Endzeitstimmung. Charaktere und Objekte lassen die französischen Designer in Echtzeit berechnen und passen sie mit dezenten Lichtfiltern dem Hintergrund an: Marschiert Euer Schulmädchen durch ein Hafenviertel mit grünen Neon-Leuchten, wechselt auch Miettes Texture-Röckchen die Farbe. Wie im Infogrames-Klassiker oder Capcoms "Resident Evil" dirigiert Ihr Eure Heldin mit dem Steuerkreuz: Miette durchsucht sorgsam jeden Render-Winkel oder flitzt nach einem Rechtstaster-Druck mit kindlichem Übermut zwischen düsteren Gassen und verquerer Brücken-Architektur hindurch. Der Puzzle-Schwerpunkt liegt in herkömmlicher Adventure-Manier auf Objekt-Sucherei und -Einsatz: Da Ihr zwischen vorberechnetem Mobiliar und Nebelschleiern nicht alle Gegenstände auf Anhieb erkennt, müßt Ihr über jeden Pixel einzeln schlendern. Erst wenn Miette die Kollisionsabfrage passiert, wird in einem Bildschirmwinkel das aufgestöberte 3D-Objekt eingeblendet. Wird Euer Charakter bei der Suche nach einem alten Suppenknochen von Müllbergen und Mauerwerk verborgen, werft Ihr einen Blick auf den oberen Bildschirm-Rand: Ein Kamera-Symbol rechts oben verrät, ob Ihr außer dem aktuellen Blickwinkel noch eine übersichtlichere Kameraperspektive anwählen könnt.

Wer Objekte zusammenfügen oder gegen attraktivere Angebote eintauschen will, wechselt ins Gepäck: Hier könnt Ihr per Button-Druck Eure 3D-Habseligkeiten sortieren, ablegen oder mit der Szenerie kombinieren. *rb*



Im Pförtnerhaus blockiert Ihr mit der Stahlbürste oder dem Suppenknochen die Registrierkasse.

! Feuchtes Klima und spartanische Versorgung sind der kleinen Miette in die Knochen gefahren: Euer 3D-Mädel schlendert derartig träge durch die starren Kulissen, daß sich auch gebranntmarkte Adventure-Veteranen ein Gähnen nicht verkneifen können. Drückt Ihr die Lauf-Taster, hapert's bei der Orientierung: Miette prallt alle paar Meter gegen eine Mauer, torkelt unbeholfen umher und verpaßt jeden Hot Spot. Selbst auf einem großen Bildschirm könnt Ihr die oft nur pixelgroßen Objekte kaum erkennen. Abenteuerliche Level-Architektur und saubere Polygon-Akteure bergen Potential, Soundtrack wie Plot drücken gekonnt auf die Tränendrüse. Leider wurden die rosigen Ansätze beim Puzzle-Design verspielt: So bleibt die "Stadt der verlorenen Kinder" ein solide präsentierter, aber spielerisch antiquierter Abenteuer-Aufguß.

Robert Bannert



SPIELSPASS 63%

HERSTELLER	
Psygnosis	
SYSTEM	
Playstation	
ZIRKA-PREIS	
100 Mark	
GRAFIK	**SOUND**
68%	70%

Frei nach Filmvorlage: Waise Miette stolpert durch starre Adventure-Szenarien und ärgert sich über träge Spielmechanik.

AB 12

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



NHL Face Off '97



Realitätsnähe – warum? Polygongrafik – nicht nötig! Auch das neue "Face Off" vertraut auf seine spielerische Qualität.

PS Der EV Mering geht in die Sommerpause und rechtzeitig zur Eishockey-freien Saison kommt Sonys "Face Off" mit aktualisiertem 97er-Kader auf den Markt. Dank Lizenzen von NHL und der Spielervereinigung NHLPA schlittern alle Cracks der amerikanischen Profiliga übers Eis. Bis zu acht menschliche Spieler dürfen an den üblichen Spielmodi teilnehmen: Freundschaftsspiel, Meisterschaft oder Play-Off. Dank eines reichhaltigen Option-Menüs könnt Ihr so ziemlich jede Kleinigkeit selbst einstellen: Abseits, Line-Changes und Prügeleien lassen sich ebenso ausschalten wie der Schiedsrichter, der sonst mit Argusaugen jeden unerlaubten Check mit einer Strafzeit quittiert. Im Angriff steuert Ihr den puckführenden Spieler bzw. den Sportsmann, der der Scheibe am nächsten ist. Mit Pässen und angetäuschten Schüssen legt Ihr den Weg aus der eigenen Hälfte zum gegnerischen Kasten zurück. Kommt Ihr vor dem zitternden Goalie frei zum Schuß, geht so manche Scheibe rein, über die der Kollege von EAs "NHL Hockey" nur lachen würde – bei "Face Off '97" haben auch Anfänger Erfolgserlebnisse.

Natürlich dürft Ihr Euch auch einen eigenen Super-Spieler zusammenbasteln und Eure Angriffs- und Abwehrreihen nach gusto editieren. Spielt Ihr mit "Line Changes", müßt Ihr außerdem dafür sorgen, daß während des Spiels öfter ausgewechselt wird – sonst stehen nur noch ausgelaugte Hockey-Cracks auf dem Eis.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant. Den Vorgänger haben wir in MAN!AC 2/96 mit 83% bewertet.

Andreas Knauf

! Der Grafik hätte eine kleine Polygon-Kur nicht schlecht gestanden – so macht "Face Off '97" gegenüber der Konkurrenz von EA und Virgin optisch keine gute Figur. Spielerisch spricht es mich schon eher an: Statt genauem Zuspiel und allerlei Verrenkungen, um Gretzky zum Torschuß zu führen, zählen rascher Aufbau und schlaggeschossener Abschluß. Vor allem im spannenden Mehrspieler-Modus habt Ihr Eure Freude daran, den Gegner aufs Eis zu legen und zu Boxkämpfen herauszufordern.

SPIELSPASS 83%

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	56%
SOUND	60%

Grafisch antiquiertes, aber kurzweiliges Action-Eishockey. Nicht geeignet für Realitäts-vernarrte Polygon-Freaks.

Statt mit fortschrittlicher Polygongrafik zu glänzen, setzt Entwickler "Killer Games" auch beim 97er-Update auf die herkömmlichen Bitmap-Sportler. Spielt Ihr aus einer "Weit weg"-Perspektive, ist das noch erträglich, von nahem sehen die Eishockeyspieler aber ziemlich eckig aus. Die 98er-Version sollte Abhilfe schaffen!



Nicht nur für die "On Ice"-Perspektive wünschen wir uns Polygon-Sportler

Entwickler: AM2, Japan

Fighters Megamix



Im Zweispieler-Modus entscheidet Ihr Euch für offenes Prügel-Terrain oder die klaustrophobischen "Vipers"-Käfige.

Die höhere "Virtua Fighter 2"-Auflösung mußte wie schon in "Fighting Vipers" mäßigem Light-Sourcing sowie Shading-Effekten weichen.



Meister des Versteckspiels: Segas Prügelknaben haben jede Menge Geheimcharaktere und verstecke Gags in petto – außer dem "Fighting Vipers"-Kumachan-Teddy geben sich alle Obermotze ein Stelldichein, sogar die "Virtua Cop 2"-Emanze ist mit von der Partie. Kaum spielbar, aber um so komischer sind klassische Sega-Flitzer wie ein "Daytona USA"-Mobil, der "Outrun"-Ferrari oder ein "Afterburner"-Jet. Aber bevor Ihr mit quietschenden Reifen durch den Ring heizen oder Euren Widersacher mit Düsenrückstoß versengen könnt, müßt Ihr die Bonus-Kämpen erprügeln: Nur wer unter "Normal" eine Klopper-Riege nach der anderen blau schlägt, stockt die Charakterwahl auf.



Aufblasbar, elastisch und stocksteif: Der dicke "Vipers"-Kumachan trudelt durch die Arena.



Keine Chance auf "Ring Out"-Bewährung: Wer die besseren Manöverkarten hat, gewinnt.

SA Das japanische AM2-Programmier-Team schickt sein "Virtua Fighter"-Prügelkonzept zum wiederholten Mal in den Saturn-Ring. Doch anstatt eine neue Mannschaft zu trainieren, lädt Sega die "Virtua Fighter"- und "Fighting Vipers"-Teams ein und veranstaltet mit über 20 Charakteren das bislang größte Beat'em-Up-Turnier. Die Straßenvipern setzen ihren Kontrahenten mit gewohntem Manöver-Repertoire zu, Akiras Klopper-Riege hat vor dem Mega-Event noch im "Virtua Fighter 3"-Dojo vorbeigeschaut, um bei ihren Arcade-Kollegen die neuesten Special-Tricks zu studieren. Mit Standard-Eskapaden und neuen Knochenbrechern gerüstet, wird in gewohnter Drei-Button-Manier drauflos geknüppelt: Ihr malträtiert die gegnerische Eckenfratze mit Kicks, rammt Eurem Kontrahenten Faust oder Ellenbogen zwischen die Texture-Rippen und blockt mit dem A-Knopf Offensiven ab. Wer seinen Widersachern mit Ausfallattacken, Kombos, Würgegriffen oder anderen Spezial-Manövern zusetzen will, studiert in den "Virtua Fighter 2"- sowie "Fighting Vipers"-Anleitungen die Special-Listen. "Virtua"-Profis experimentieren mit eigenen Button-Folgen und flechten vorgegebene Kniffe ein. Neu im 3D-Ring: Wer sich nicht auf die klassische Abwehrhaltung verlassen will, nutzt eine Ausweich-Neuerung, indem er mit Links- oder Rechtstaster in den Hintergrund hastet und seinen Gegner umrundet. Als Veranstaltungsorte hat AM2 altbekannte Szenarien gewählt: Hintergrund-Bitmaps wie Lions Kolosseum und vereinzelte 3D-Objekte stehen noch dort, wo man sie in den Vorgängern verbaut hat. Die "Fighting Vipers" toben sich wieder im Käfig aus und polieren mit ihren Opfern die Gitterstäbe auf, Segas "Virtua Fighter"-Helden müssen allerdings auf ihr Podest verzichten: Statt dessen wird vor "Tekken"-ähnlichen Playfield-Ebenen gekämpft, wobei das taktische "Ring Out" entfällt. Lädieren Euch Computer-Gegner oder ein flinker Freund die Polygon-Knochen, nehmt Ihr die Beine in die Hand und flüchtet über eine flache Pflaster-Textur. *rb*

Erhältlich bei Flying Arts, 0208/8232741



Rückkehr der nimmermüden AM2-Clique: Mehr Figuren, mehr Manöver, mehr Extras und weniger Grafik.

! Segas Prügelkämpen-Recycling hat den Siedepunkt erreicht: Spielbarkeit und Joypad-Steuerung bleiben ungeschlagen, die Manöver lassen sich flott in Ausfallserien integrieren und gehen leicht von der Hand. Beat'em-Up-Profis werden von der bislang größten Prügelmannschaft gefordert und vertrimmen die Widersacher mit konkurrenzloser Manöver-Flut. Wer die beiden Originale allerdings schon im Regel stehen hat, sollte sich den Kauf des technisch etwas schwächeren Updates überlegen: Die "Virtua Fighter 2"-Helden wurden auf die niedrigere "Fighting Vipers"-Auflösung runtergerechnet, Mimik, Sprach-Samples und Animations-Grazie sind weniger ausgeprägt als bei den Vorgängern. Trotzdem ist "Fighters Megamix" ein bombastisches, prima spielbares Beat'em-Up - leider mit zu wenig Neuerungen (Lichteffekte, Ausweichen).

Robert Bannert









Nach dem ordentlich abgemischten, aber träge gerenderten FMV-Intro (links) wählt Ihr die Kämpfer und eine von vier Fighter-Riegen: Ihr kämpft nur gegen Figuren aus einem Spiel, prügelt vor gemischter Front oder legt ausschließlich Polygon-Mädels über's Knie.

Andere Versionen

"Fighting Vipers" wurde in MAN!AC 11/96 mit 87%, "Virtua Fighter 2" in MAN!AC 1/96 mit 88% Spielspaß getestet.

Sentient



Am Teleporter herrscht reger Durchgangsverkehr: Nur Personal mit Passier-Code darf zum nächsten Ring beamen.

Auf Psygnosis' Sternbasis Ikarus wütet ein tödlicher Virus und garstige Bakterien raffen die Besatzungmitglieder dahin. Wo bis vor wenigen Tagen noch zufriedenes Personal mit rosigem Baby-Teint durch die Station schlenderte, gähnen heute leere Korridore. Um die gelichteten Personalreihen und den medizinischen Notstand in den Griff zu bekommen, ordert Chefärztin Luvey Verstärkung an.

Der Konzern reagiert und schickt Euren glatzköpfigen Mediziner Garrit Shanova an die Seuchen-Front. Der geschulte Firmenspitzel soll 3D-Augen und -Ohren offenhalten, um vermeintliche Intrigen aufzudecken – zumal sich derzeit ein terranischer Senator auf der Station herumtreibt. Aber bevor Garrit schwielige Seuchenopfer zerschnippelt und intriganten Firmenpolitikern auf die Schliche kommt, wird der Mediziner Opfer eines Attentats: Der Passagier-Raumer trudelt kaum durch den Orbit, da wird



FMV-Zwischenspiel: Surround-Sound und sensible Sprecher beeindrucken, dafür schockt Euch die vermurkste Mimik.

der Rumpf von einer Explosion zerrissen. Nur Sekunden später kommt Garrit zwischen schwelenden Trümmern und zerschmolzenen Silikon-Fetzen wieder zur Besinnung: Ab jetzt lassen Psygnosis' "Sentient"-Designer die Echtzeit-Uhr ticken. Ihr schlüpft in die magere Textur-Haut des Polygonforschers und klickt Euch – unter Echtzeit-Druck – durch einen Menüwald mit PC-ähnlichem Fenster-Interface. Garrit schlendert durch die konzentrisch angeordneten Stations-Korridore, begutachtet aus der Ego-Perspektive Schaltpulte sowie Computer-Terminals und verstrickt seine dreidimensionalen Gegenüber in ausschweifenden Menü-Smalltalk: Entgegen den Adventure-



Spartanische Blechmöbel, miese Küche und barsche Kollegen: Euer Gegenüber teilt sich per Sprechblase mit.

üblichen Shortcut-Statements bastelt Ihr in alter Parser-Tradition komplette Sätze zusammen. Ihr entscheidet Euch für eine Sinn-Gattung wie Frage, Befehl oder Erklärung und rutscht mit jeder Wahl in verästelte Unter-Optionen: Das Resultat ist ein erschöpfender Satz, der auf korrekter Grammatik und Garrits aktuellem Informationsstand basiert. Allerdings ist zwischen all dem Wort-Schwall Vorsicht geboten: Wer seinen Gegenüber zu schroff anfährt oder mit dummen Fragen löchert, schafft sich schnell Feinde auf der Station. Der Haken: Ohne Verbündete und Passier-Codes bleibt Euer Wissenschaftler auf den ersten Ikarus-Ebene hängen, und die Nachforschungen stagnieren.

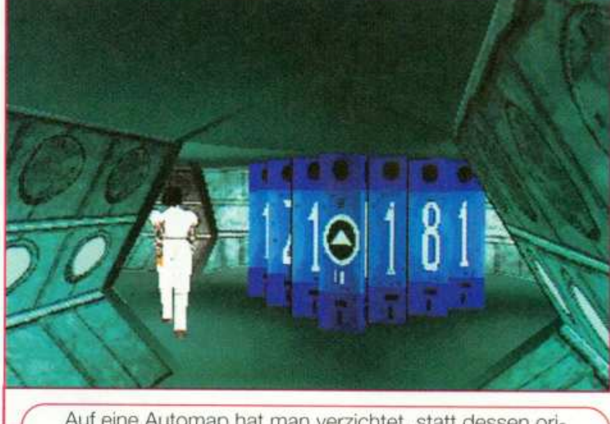
Wer binnen drei Stunden nicht einen von mehreren verschiedenen Lösungspfaden eingeschlagen hat und die Navigations-Computer bedienen kann, wird Opfer der drohenden Katastrophe: Ikarus pendelt aus seiner Umlaufbahn und stürzt in die Sonne. *rb*

Wenn Garrit die Stations-Ringe erkundet oder einen Kollegen ins Kreuzverhör nimmt, überprüfen im Hintergrund Programm-Routinen Handlungen, Reaktionen und Intrigen der



Schenkt Euch ein Lächeln: Der Gesprächspartner reagiert auf Mimik.

rund 60 Mann starken Ikarus-Besatzung. Vor lauter Pro-gramm-Check bleibt Eurem Konsolen-RAM allerdings kein Speicher mehr für Grafikzauber oder Sprach-Samples: Die Polygon-Charaktere bewegen sich statisch, leiden unter heftigen 3D-Verstauchungen sowie Hautzerrungen und lächeln Euch aus peinlichen Scan-Visagen an. Unten links findet Ihr Garrits Bitmap-Fratze: Ihr verstellt mit den beiden Links-Tastern Eure Mimik und gaukelt Gesprächspartnern unterschiedliche Gemütslagen vor.



Auf eine Automap hat man verzichtet, statt dessen orientiert Ihr Euch an Pylonen-Nummern und Handbuchkarten.

SPIELSPASS 58%

SENTIENT

HERSTELLER	Psygnosis
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	53%
SOUND	58%

Technisch rückständiger Weltraum-Krimi mit innovativer Charakter-Ökologie. Interessant, aber unhandlich und langatmig.

AB 12

Die Simulation der Charaktere und des Stationsalltags von "Sentient" sind lebensechter als in jedem anderen Abenteuer: Während Ihr nichtsahnend durch die Station schlappt, geht im Hintergrund das Leben weiter, Psygnosis' Routinen brüten über selbständigen Individuen. Jeder Schritt und jede Verzögerung können eine unvorhersehbare Handlungswende zur Folge haben, einen endgültigen Lösungsweg gibt es ebenso wenig wie stereotype Charaktere. Leider nutzt Euch der Simulations-Schnickschnack hinter der tristen Fassade wenig: Garrit schlendert durch verzerrte und stumme Korridore, der Einstieg in den zähen Plot ist ebenso wenig nachvollziehbar wie Fehltritte. Psygnosis' Ansatz zur neuartigen Adventure-Simulation verdient Anerkennung, spielbar ist das Herumgelatsche aber nur mit viel Geduld.

Robert Bannert

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Programmierung: Jim Blackler • **Grafik:** Joe Groombridge, David Banner • **Sound:** Mike Ash, Joe Myers

Crimewave



Dramatischer Drift, um den finalen Schuß anzubringen: Rechts oben erkennt Ihr die Mini-Stadtkarte!

Im Split-Screen-Modus zoomt die Kamera nahe an's Geschehen – die Übersicht leidet stark!

Taito's Verfolgungsjagd "Chase H.Q." und der Nachfolger "S.C.I."(die konzeptionellen Vorbilder von "Crimewave") lehnten sich an die Mitte der Achtziger Jahre überaus populäre Krimiserie "Miami Vice" an: Hier wie dort waren ein blonder Sonnyboy und sein dunkelhäutiger Kollege in schnellen Cabrios unterwegs, um in noch schnelleren Sportwagen flüchtende Drogenbosse durch Ramm-Manöver und Dauerfeuer-Beschuß zu stellen. Die beiden Klassiker sind u.a. als neuaufgelegter Import-Doppelpack für den Saturn erhältlich.

High-Speed-Action aus der Ego-Perspektive: Bei "Chase H.Q." rammt Ihr flüchtende Ganoven!

Was in Robocop's Heimat Detroit eben erst eingeführt wurde, ist in der futuristischen Metropole Mekeo längst gang und gäbe: Die staatliche Polizei ist privatisiert, Gangsterjagden finden unter ausdrücklicher Mitwirkung der Öffentlichkeit statt. Ihr startet mit Eurem verschnörkelten Heckflossen-Mobil, um flüchtende Gauner durch Beschuß mit der Zwillings-Maschinenkanone abzufangen und eine Belohnung von satten 100 Mek abzustauben.

Die Jagd verfolgt Ihr aus der Isometrik-Ansicht: Ähnlich wie beim Hubschrauber-Epos "Soviet Strike" wurden die Highways mit Polygon-Bauten und Brückenkonstruktionen versehen, so daß Euch öfters der Blick auf Euren Amateur-Streifenwagen verwehrt bleibt. Doch es gibt noch eine weitere Parallele: Auch bei "Crimewave" wird das detaillierte Einsatzgebiet während des Spielens ständig durch Nachladen aktualisiert. Per C-Knopf zoomt Ihr näher an das Geschehen heran, meist kurvt Ihr allerdings mit der größtmöglichen Übersicht durch Parks, Geschäftsviertel und glitzernde Einkaufsmeilen. Während heißer Kurvenverfolgungen solltet Ihr den Drang, Gas zu geben, etwas drosseln, da Euch die Karre sonst aus der Spur driftet und Ihr an der Häuserwand entlangschrammt. Habt Ihr einen der Schurken direkt vor Euch, feuert Ihr mit dem R-Taster eine MG-Garbe ins Heck – die kokelnde Karosse explodiert, Ihr dagegen sucht schon das nächste Opfer.



In der Altstadt schlagt Ihr Euch durch enge Gassen: Vermeidet das Beschießen von Unschuldigen!

Während der Jagd durch einen der acht Stadtteile seht Ihr am Bildschirmrand einen Pfeil, der Euch zum nächsten Schurken weist: Nehmt Ihr nicht schnell Tuchfühlung auf, entwischt Euch das Ziel und Ihr müßt einige Sekunden auf den nächsten Flüchtigen warten. Um die anfangs versperrten Tore zu den benachbarten Abschnitten zu öffnen, sammelt Ihr eine festgelegte Anzahl an Moneten. Doch Vorsicht! Verbruzelt Ihr ungewollt einen der zahlreichen Sonntagsfahrer, zahlt Ihr empfindliche Strafen ins leere Stadtsäckel. Fleiß zahlt sich aus: Besiegte Fluchtfahrzeuge und gegnerische Kopfgeldjäger lassen oft nützliche Hightech-Gimmicks wie Doppel- und Zielsuchraketen aus dem Kotflügel fallen. Habt Ihr einen menschlichen Deputy-Cop zur Hand, spielt Ihr im vertikal geteilten Splitscreen um die Wette. Euer Fortschritt wird vom Saturn-RAM gespeichert: Ihr dürft vom letzten vollständig absolvierten Stadtteil aus erneut auf die Jagd gehen. *cb*




Geschafft: Habt Ihr genug Kohle verdient, blast Ihr im nächsten Revier zum Verbrecher-Halali!



Das FMV-Intro zeigt Euch effizienten Waffeneinsatz sowie Nahaufnahmen der ungewöhnlichen Polizeifahrzeuge.



! Aus der verheißungsvollen Idee, den Autoverfolgungs-Klassiker "Chase H.Q." in der Isometrik-Ansicht neu aufzulegen, hätte mehr 'rausspringen müssen als dieser müde Drift-Gähner. Erstmal müßt Ihr Euch die Stadtpläne in zahlreichen Versuchen einprägen, denn oft genug bleibt Ihr in Zäunen und Sackgassen hängen, ohne Euer Ziel erreichen zu können. Das frustet Action-Fans genauso wie das zufällige Auftauchen der Ganoven: Mal habt Ihr in fünf Sekunden Sichtkontakt, dann wieder sind sie meilenweit weg. Doch vor allem das rucklige Scrolling macht alle Stärken (Coole Drifts, witzige Extras und nettes Auto-Design) zunichte: Der holprige Straßenaufbau vereitelt getimte Kurven-Techniken, und gelegentliche Lade-Stotterer "würzen" den mangelnden Spielfluß mit zusätzlichem Dynamik-Malus. Ein äußerst mäßiges Fahrvergnügen!

Christian Blendl

Andere Versionen
Umsetzungen von "Crimewave" sind nicht geplant.

Spieldesign und Programmierung: Steve Screech • Zusätzliche Programmierung: Martin Strohacker, Jon Atkins u.a. • Grafik: Richard Seaman, Steve Redpath, Martin Jones u.a.

Player Manager

Wer will, kann ein Match in Zeitraffer anschauen. Die gelben und roten Punkte symbolisieren die Spieler und ihre Bewegungen.

Was macht der Bundesliga-Spieler, wenn die Knochen bersten und die Lunge bockt? Er wird Sportartikel-Repräsentant (zweite Wahl) oder läßt sich zum Manager bzw. Trainer ausbilden (erste Wahl). Anco's "Player Manager" befördert Euch zum Obermotz eines Fußballvereins, den Ihr fortan zu Ruhm und Ehre führt. Ihr klickt Euch durch ein Icon- und Menü-Inferno, das Euch in allen relevanten Bereichen der Vereinsführung freie Hand läßt. Ihr übernehmt alle Aufgaben des Trainers, stellt Talentsucher ein, vereinbart Freundschaftsspiele und Spieler-Gehälter. Außerdem geht Ihr auf Sponsoren-Suche und reguliert die Eintrittspreise. Richtig Fußball gespielt wird in dieser Wirtschaftssimulation nicht – die Kicks seht Ihr nur als Highlight-Zusammenschnitt und in der taktischen Analyse (siehe Bild oben). Ihr startet in der nationalen Liga, im DFB-Pokal und auch in internationalen Wettbewerben.







Jede Menge Details: Wer seine Kicker in Hochform halten will, muß sich als Finanzjongleur, Trainer, Manager und Platzwart bewähren.

Andere Versionen
Auf dem Super NES testeten wir den Vorgänger "Rummenigge's PM" mit 42% Spielspaß (MAN!AC 11/93).

Martin Gaksch

Anco stößt mit "Player Manager" in eine Marktlücke: Auf dem PC sind Fußball-Manager ein Quotengarant, Konsolisten hatten bislang das Nachsehen. Wer auf Wirtschaftssimulationen dieser Art steht, wird dem "Player Manager" sogar eklatante Grafik-Mängel und eine nicht ganz ausgereifte Spielmechanik verzeihen. Im Vergleich zu den besten PC-Managern, die problemlos auf Playstation und Saturn portierbar wären, fehlen dem Anco-Titel zu viele Optionen. Besser als der angestaubte 16-Bit-Vorläufer "Rummenigge's Player Manager" ist das kaum noch vergleichbare 32-Bit-Update in jedem Fall.

Tabellen und kein Ende: Wer Angst vor Zahlenkolonnen und Statistiken hat, sollte "Player Manager" meiden. Erfolge erzielt man nicht durch Zweikampfstärke und Doppelpässe, sondern durch Finanztricks und Laktat-Tests.



SPIELSPASS 58%

HERSTELLER: Anco
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 37%
SOUND: 28%

Grafisch schlapper Fußball-Manager: Spielerisch nur mittelprächtig, aber im Playstation-Lager ohne Konkurrenz.

AB 12



Management-Training: Ob grün oder blau, aus Tabellen werd' ich schlau.

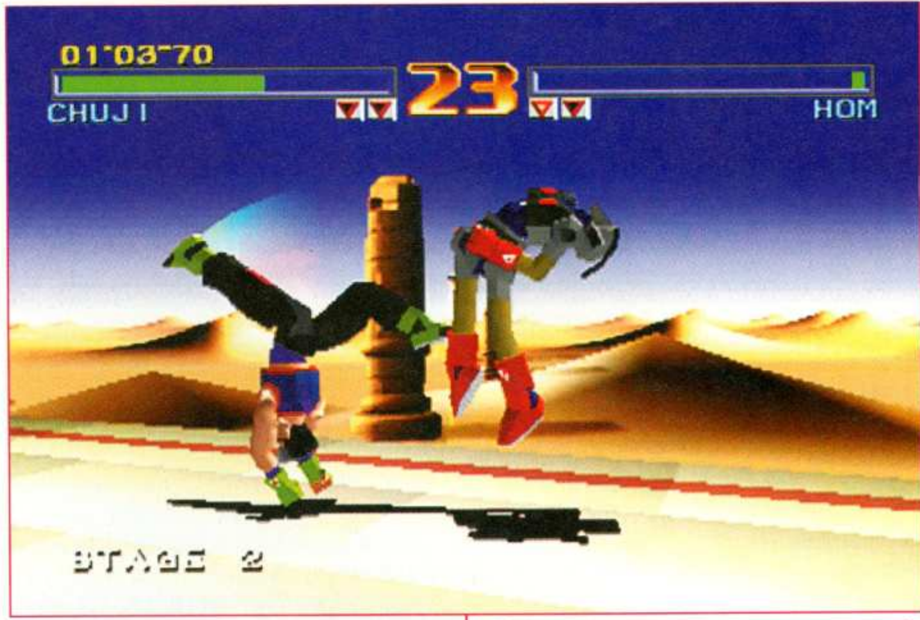
Entwickler: Dream Factory, Japan • Produzent: Koji Yamashita • Design: Seiichi Ishii • Programmierung: Toru Ikebuchi • Sound: Yasunori Mitsudo, Kenichi Funayama, Masashi Hamauzu, Junya Nakano, Yashuhiro Kawakami, Kenji Ito, Ryuji Sasaki



Tobal No. 1



Hat Euch ein stärkerer Gegner in die Mangel genommen, legt Ihr den Burschen mit einem Wurf auf die Matte.



Klassischer Rad-Kick: Zweimal nach hinten, Kick-Button – und Robot-Gladiator HUM segelt in die Sanddünen.

Als Bonus für eingefleischte Square-Fans hat Entwickler Dream Factory einen Rollenspiel-angelehnten Quest-Modus eingebaut: Ihr hastet mit einem der acht Duell-Charaktere durch bunte Shading-Katakomben, knackt seichte Schalter-Puzzles und nehmt hölzerne Shaolin-Puppen auseinander. Joypad-Belegung und Kampfmanöver sind mit dem Turnier-Modus identisch. Zusatz-Manöver wie Sprünge, Schalter-Aktivierung oder Einkaufsfelder werden auf Textur-Pergamenten erläutert. Squares Abenteuer-Einlage ist bislang die unterhaltsamste Trainings-Option, als vollwertige RPG-Dreingabe gehen die tristen Miniatur-Verliese allerdings nicht durch.



Automapping und Item-Sammeln: Eure Kämpferin stärkt sich mit einem Brotlaib.

PS Wer sich zu 8-Bit und 16-Bit-Zeiten bereits ausgiebig mit Importen eingedeckt hat, kennt das japanische Softwarehaus Square als Entwickler der erfolgreichen "Final Fantasy"-Rollenspielreihe: Mit dem 3D-Prügler "Tobal No. 1" bringen die Japaner ihren ersten 32-Bit-Titel auf den Markt und debütieren im hart umkämpften Beat'em-Up-Genre. Ihre Kämpfer hat Square mit zackigen Frisuren und eckigen Traumkörpern im fernöstlichen Comic-Look gehalten, Figuren wie Hauptcharakter Chuji und die obligatorischen Nippon-Schönheiten erinnern mit kindlicher Mimik an die Stars der populären Anime-Serie "Dragonball Z". Während Chuji mit verwegenen Breakdance-Verrenkungen über die Polygon-Arenen wirbelt, heizen Euch seine Kollegen mit brachialen Budo-Kombos und Flic-Flacs ein – besonders wuchtige Schläge und Tritte erkennt Ihr an einem transparenten Energieschweif. Während die meisten Konkurrenzprügler wie ihre 2D-Vorfahren nur von links nach rechts stolpern und sich traditionell auf einer gradlinigen Ebene die kantigen Birnen einschlagen, toben sich Squares "Tobal"-Charaktere in einem großzügig angelegten 360-Grad-Areal aus: Ihr dirigiert Eure Figur nach eigenem Gutdünken durch einen "Virtua Fighter"-Ring, tänzelt um Euren Widersacher herum, erspäht Lücken in der gegnerischen Deckung und überrumpelt den anderen Kämpfer aus beliebiger Richtung. Wer seinen Kontrahenten von der Arena ins klassische "Ring Out" drängt, raubt dem verdutzten Gegenüber ein Leben: Um Euch die rechenaufwendigen 360-Grad-Duelle nicht mit Polygon- und Texturpatzern zu verleiden, hat Square auf optisches Beiwerk wie weitläufige Bitmap-Flächen und Kämpfer-Texturen verzichtet – außer vereinzelten Mannschafts-Emblemen wurden lediglich die frechen Anime-Fratzen mit 2D-Flächen geschminkt. Als Ersatz für das Verkleidungsmanko wurde auf das weniger fehleranfällige Gouraud-Shading gesetzt: Trotz scharfen 3D-Kanten wirken die Kämpfer rundlich, zudem werden Eure Recken von Light-Sourcing bestrahlt und die muskulösen Konturen mit Schattenspiel hervorgehoben.
Nach acht Siegen tretet Ihr gegen das bizarre Obermotz-Trio an: Ein glubschäugiger Tanzfrosch, Monsterwutz Nork und Karnickelkaiser Udan amüsieren Euch mit Slapstick-Einlagen in japanischer Cuty-Tradition und haben mit den bösartigen Konkurrenz-Fieslingen wenig gemein. *rb*

Autsch! Greisenmeister Fei knackt Epons Kniescheibe. Kick- und Schlaghöhe sind auf den Gegner abgestimmt.



Klopperei im Großstadt-Ghetto: Hintergrundobjekte wie Brücken oder Häuser werden in Echtzeit berechnet.





Last-Minute-Flug: Epon setzt zum Sprungkick an, Chuji packt Euer Mädel im Flug und schleudert sie über den Kopf.

Die nackte Polygon-Kulisse wirkt zunächst spartanisch und veraltet. Doch wer die erste Verblüffung überwindet und ein Duell riskiert, freut sich über schicke Shading-Gliedmaßen und entdeckt in den 3D-Hintergründen animierte Details - zudem warten die Ecken-Recken mit unterschiedlichem Kampfstil und handlichen Spezial-Manövern auf. Beim Charakter-Design kam Square die jahrelange Rollenspiel-Erfahrung zugute: Die Figuren sind trotz kargem Outfit durchgestylte Persönlichkeiten mit individueller Mimik und teils sogar Sex-Appeal. "Tobal No. 1" protzt weder mit Effektfeuerwerken noch Schlag-Gedonnere, sondern spricht Genre-Liebhaber mit Blick fürs Detail an: Steuerung wie Taktik-Finessen sind simpel, aber ausgefeilt - weder Grafikpatzer noch unfaire Kontrahenten überschatten Squares gelungenes Beat'em-Up-Debüt.

Robert Bannert



SPIELSPASS 85%

HERSTELLER	Square
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	79%
SOUND	81%

Ausgereifte 3D-Prügelei mit zugänglicher 360°-Steuerung: Mankofreie Optik entschädigt für die texturarme Präsentation.

AB 12

Andere Versionen
Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in Ausgabe 10/96. Umsetzungen sind nicht geplant. Die Fortsetzung "Tobal Nr. 2" erscheint demnächst in Japan.

Entwickler Hal, Japan

Kirby's Funpak



Zauberlehrling Kirby und Schalter-Puzzles in "The Great Cave Adventure"



Hals Pummelheld zieht noch einmal sämtliche Hüpf-Register: Der Nippon-Marschmallow trudelt durch die Luft, inhaliert niedliche Sprite-Monster und bläht sich nach jeder Bitmap-Mahlzeit zu einem grinsenden Luftballon auf. Während sich Kirby in der ersten von acht Episoden noch mit dem klassischen Kopf-Hüpfer wehrt und seinen Widersachern die eingeatmeten Monsterchen an die Birne spuckt, avanciert Nintendos Kinderheld ab "Dynablade" zum Gestaltwandler: Kaum hat sich Euer Knubbel-Kämpe garstige Schwertschwinger oder Feuerspeier einverleibt, übernimmt Kirby die Spezialtalente seines Snacks. Kirby-Kenner entdecken zwischen naiver Kiddy-Optik und 2D-Miniaturen Anleihen aus Kirby's NES-Debüt: Das japanophile Cuty-Idol läßt sich hervorragend durch fantasievolle Jump'n' Run-Hochburgen mit charmanten Bewohnern lotsen. Allerdings ist die geballte Kirby-Ladung nur für Einsteiger eine Herausforderung: Der Rest schlappt amüsiert, aber zügig durch jede Bilderbuchwelt. *rb*



Andere Versionen
"Kirby's Dream Course" für das Super Nintendo wurde in MAN!AC 4/96 mit 76% Spielspaß getestet.

Entwickler Radical Entertainment, USA
Design Mark & Ryan Slemko
Programmierung Michael Gyori, Lyle Brulhart, Steve Lyons
Grafik Ken Brown
Sound Paul Ruskay

Grid Run



Feurige Zwei-Spieler-Hetzjagd: Auch beim fröhlichen Split-Screen-Fangen ist das Scrolling sauber.



Weltraumforscher Axxel hat Pech: Eine allmächtige Galaxie-Größe zwingt ihn, zu ihrer Belustigung beim intergalaktischen "Grid Run"-Wettbewerb anzutreten. Die Regeln sind simpel: Zwei Kontrahenten rennen über eines von 28 Labyrinth-ähnlichen Korridor-Systemen um die Wette und versuchen, als erster eine festgelegte Anzahl von Flaggen umzufärben. Doch nur einer hat die Macht der Farbe: Der andere ist hilflos und muß durch Berührung seines Gegners erst einmal sein Stigma loswerden, bevor er seinerseits auf Flaggensuche geht. Hilfreiche Extras verlangsamen den feindlichen Alien, mit Minen und Lasern kommt etwas Abwechslung in's hektische "Fang' mich"-Tagesgeschäft. Zudem können sich die Gladiatoren mit gesammelter Magie herumteleportieren und stückchenweise Brücken zu isolierten Fahnen-Inseln bauen. Zwei menschliche Spieler nutzen den Split-Screen-Modus, durch einstellbare Handicaps haben auch Greenhorns Siegchancen. Nettes Spiel, aber langfristig öde. *cb*



Andere Versionen
Die Playstation-Version von "Grid Run" wurde in MAN!AC 12/96 ebenfalls mit 55% Spielspaß bewertet.

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING
MAN!AC LESERBRIEFE



Futuristische Render-Festung von Tobias Dunz, Langenbach

Import-Stop?

Als ich neulich in den Videospielladen ging, um "KI Gold" abzuholen, erzählte mir die Verkäuferin ein fatales Gerücht: Nintendo plane, den Import von hauseigenen Titeln zu unterbinden. Das können die doch nicht bringen! Sicher möchte Big N verhindern, daß sich ihre PAL-Geräte in Europa schlechter verkaufen. Das ist ja auch irgendwo verständlich – aber ich kann mir nicht vorstellen, daß der Import-Markt so groß ist. Bitte sagt mir, daß das nicht stimmt! Schließlich wollen einige Leute ihre Spiele auch weiterhin ohne PAL-Balken genießen.
Zum Schluß noch zwei Fragen:
1. Gibt es eine Möglichkeit, das N64 an einen Fernseher anzuschließen, der nur über einen einfachen Antennenanschluß verfügt? Wenn ja, geht es bei den Import-Konsolen genauso wie beim deutschen PAL-Gerät?
2. Warum läuft die US-Version von "KI Gold" auf einer japanischen Konsole teilweise ohne Farbe?

Alexander Gnadt, Bonn

Bisher habe ich mir immer amerikanische Hard- und Software zugelegt. Deswegen wollte ich vor kurzem auch ein amerikanisches Nintendo 64 bestellen. Während des Telefonats mußte ich allerdings erfahren, daß Nintendo einen hundertprozentigen Import-Stop für seine Produkte durchzubringen versucht – und das wahrscheinlich mit Erfolg. Könnt Ihr mir vielleicht etwas Näheres dazu sagen?

Robert Komarek, Flein

Nintendo hat tatsächlich vor rund einem Monat die Import-Auflagen verschärft: Laut jüngsten EU-Bestimmungen dürfen keine Geräte ohne CE-Prüfsiegel importiert werden – vorausgesetzt, die betroffenen Firmen klagen den Fall beim Gesetzgeber ein. Zum CE-Siegel: Sämtliche strombetriebenen Geräte (zum Beispiel Konsolen und Module) müssen über eine zugelassene Funkwellen-Abschirmung verfügen. Datenträger wie CDs oder Disketten fallen also nicht unter die neue Richtlinie. Laut Nintendo erhielten einige Händler Abmahnungen, um einen Zulauf von englischen PAL-Geräten und Pocket-Game-Boys zu verhindern. Derzeit will Nintendo nicht gezielt gegen US- und Japan-Importe vorgehen: Die Absatzzahlen bewegen sich noch im verdaulichen Rahmen und lohnen keine Prozesse. Trotzdem sollten die Import-Händler die neue Rechtslage im Hinterkopf behalten: Ab jetzt wird schärfer geschossen. Zu den N64-Fragen von Alexander Gnadt: Die deutsche Konsole verfügt wie die Import-Konsolen über keinen Antennenanschluß. Ein TV-Modulator ist jedoch als Zubehör erhältlich. Das deutsche N64 kann in der Grundausstattung nur über Video (Cinch/Scart) oder S-Video (Hosiden-Buchse) angeschlossen werden. Übrigens haben auch wir "KI Gold" auf einer Nippon-Konsole getestet – ohne Probleme. Wir empfehlen, Modul und Konsole abzuchecken.

Top 10

Über die "Hot 100" ließe sich wohl streiten wie über kein anderes Thema. Ihr werdet bestimmt säckeweise Drohbriefe von Klempner-Hassern und Jaguar-Fetischisten bekommen, aber ich finde, Ihr habt Eure Aufgabe sehr gut erfüllt. Meine Top-Ten:
1. "Super Mario 64" (N64)
2. "Super Mario"-Serie (GB, NES, SNES)
(Ich werde die komplette Serie mit in's Grab nehmen, und auf dem Grabstein muß aus kleinen Goldmünzen "You are a super player" stehen.)
3. "Probotector" (NES, SNES, MD)
4. "ToeJam & Earl 2" (MD)
(das lustigste Hüpfspiel aller Zeiten)
5. "Zelda 3" (SNES)
6. "NHL Hockey"-Serie
7. "Streetfighter 2 Turbo" (SNES)
8. "Tekken 2" (PS)
(Das beste 32-Bit-Prügelspiel!)
9. "Sonic"-Serie (MD, MS, Saturn)
(Ich steh' auf den blauen Kerl.)
10. "Wonderboy"-Serie (MD, MS)
(Nicht nur, weil ich als erster auf dem Automaten die Mio-Grenze erreichte.)

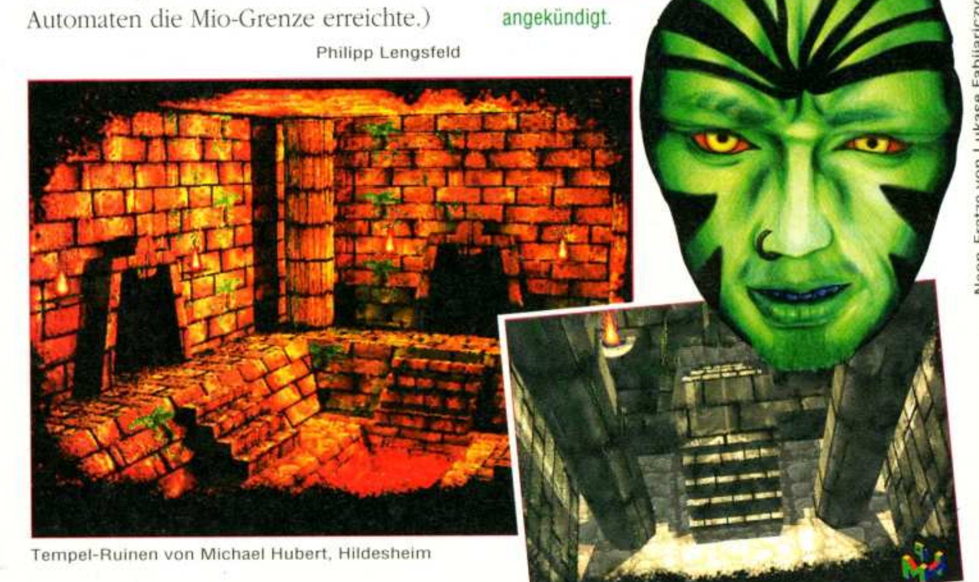
Philipp Lengsfeld

Info-Manie

Mein Freund (13) und ich (14) finden Euer Mag echt voll suupa. Trotzdem halten wir die "Super Mario 64"-Wertung für "ein wenig" übertrieben. 97% Spielspaß sind für ein Magazin, das selber sagt, daß es nie ein perfektes Videospiel geben wird, einfach zuviel! Außerdem würden wir uns in jedem Heft ein Poster wünschen.
So, jetzt haben wir noch ein paar Fragen:
1. Wann erscheint "Resident Evil 2" in Deutschland?
2. Stimmt das Gerücht, daß 1999 eine 128-Bit-Playstation erscheint?
3. Wie bekommt Ihr so geniale Bildschirmfotos hin?
4. Kamm man auf der Playstation auch "Verschwimm"-Effekte wie auf dem N64 darstellen?
5. Wann kommt die "Duke Nuke'em 3D"-Umsetzung für die Playstation?

Benjamin Thies/Christian Kahle, Heemsen

1. Die deutsche Version von "Resident Evil 2" dürfte nicht vor Spätsommer dieses Jahres erscheinen. Das Japan-Original ist dagegen schon für das 2. Quartal angekündigt.
2. Sony verspricht für die nächsten drei Jahre zwar einen Playstation-Nachfolger (an dem natürlich bereits gearbeitet wird), technische Infos darüber hat man aber noch nicht verraten. Ob das nun zwangsläufig eine 128-Bit-Konsole sein wird, kann momentan keiner sagen.
3. Wir machen unsere digitalen Bildschirmfotos mit einer speziellen PC-Karte: Ein Tastendruck, und das Obermotz-Gefecht wird im Cybermedia-Netzwerk verewigt. Anschließend bearbeiten wir die Screenshots auf dem Apple Macintosh mit einem hochwertigen Grafikprogramm. Mit Funktionen für Helligkeit, Kontrast und Scharfzeichnung können wir auch aus verwaschenem Grafikschrott Pixel-klare Bilder zaubern.
4. Die Effekte Filtering, Anti-Aliasing und Mip-Mapping verwaschen Pixel-Kanten und verhindern grobkörnige Texture-Zooms. Derartige Spielereien sind PC-3D-Karten sowie dem N64 vorbehalten.
5. Um die Playstation-Umsetzungs ist's still geworden. Dafür hat Sega die Lizenz gekauft und eine Saturn-Umsetzung für den Sommer angekündigt.



Tempel-Ruinen von Michael Hubert, Hildesheim

Neon-Fratze von Lukasz Fabijarczyk

JETZT AM KIOSK!



XPRESS ...

SPIELE-NEWS UND INTERNET-INFOS AUS JAPAN, USA & EUROPA



XRATING ...

KNALLHART GETESTET: DIE PC-SPIELE DES MONATS

XTENSION ...

DIGITAL & TRAGBAR: HIGH-TECH FÜR UNTERWEGS

XCLUSIVE ...

15 JAHRE SPIELE-ENTWICKLUNG IN DEUTSCHLAND: DIE GROSSE ÜBERSICHT



CYBERMEDIA



Wie schon letzten Monat angekündigt, halten in dieser MAN!AC Playstation-Besitzer die Kleinanzeigen-Rubrik fest im Griff: Spielesammler und Zubehörfanatiker räumen schon mal geheime Konten leer und starten zum Großeinkauf.
Auch ein paar Nintendo 64-Konsolen stehen zum Verkauf bereit. Wer auf Importmodule steht und seine Lieblingsspiele in RGB-Qualität genießen will, sollte rasch zugreifen: Die deutsche Konsole kann man voraussichtlich nicht mit einem RGB-Umbau aufrüsten. Viel Spaß beim Schmöckern, Euer Olli!

SUCHE

NINTENDO

Final Fantasy2, Lufia1, Super Mario RPG & SNES-Konsole us. Tel. 04747/1428

Orge Battle, Rise of the Phönix, Uncharted Waters, Civilisation, Actraiser1, Secret of the Stars, Brainlord, Lord of Darkness. Zahle bis zu 100 DM!!! O. b. a. RPG's zum Tausch. Tel. 037343/7060 (Ronny)

Tausche **PSX-Spiele** (Stirb Langsam, Toshinden2, Resident Evil usw.) gegen Game Boy-Spiele. Eventuell auch Playstation (je nach Umfang der GB-Spiele). Ruft an: Tel. 089/6351115 (ab 19 Uhr, Martin)

Viele **SNES-Spiele!** Zahle bis 55 DM pro Spiel. Suche außerdem Playstation mit Spielen. Stephan Drescher, Gießen. Tel. 0641/84130 (Mo-Fr ab 14 Uhr, Sa & So ab 11 Uhr)

SNES mit mindestens 10 Spielen bis ca. 300 DM. Game Boy mit mindestens 7 Spielen bis ca. 100 DM. Kaufe NES-Spiele bis 10 DM. Suche auch DKC1+2. Tel. 05621/2231

Game Boy-Spielesammlungen, zahle je Modul 10 DM! Auch ohne Anleitung & Verpackung, kaufe auch Game Boy für 35 DM. Pierre Jahn, Karlsbaderstr. 126, 09465 Sehma. Tel. 03733/66973

Prügelspiel & Probotector2 für NES! Tel. 08807/91996 (evtl. AB)

Final Fantasy Legend1-3 für GB bis je 140 DM. Tel. 08191/59420 (ab 19:30 Uhr)

Final Fantasy Legend1-3 für GB bis je 140 DM. Tel. 08191/59420 (ab 19:30 Uhr)

SEGA

Importspiele für Saturn & Playstation, z.B. Dynasty Wars2, Strikers'45, Gunbird, FF3 Real Bout, S. Shodown3/4, Galactic Attack usw., sowie andere horiz. scrollende Beat'em Ups & vertikale Ballerspiele. Kay Höfs, Gussau 15a, 22359 Hamburg.

Importe aus Japan: Dokyusei-IF, Nonomura Byoin no Hitobito. Zahle sehr gut! Suche außerdem japanische Zeitschriften wie z.B. Saturn Fan, PC Engine Fan usw. Suche PC-FX und Dokyusei 2 (PC-FX). Tel. 02361/494143 (Neko)

Destruction Derby, VF2 oder World Wide Soccer'97 im Tausch gegen Sim City2000 dt, Lemmings 3D dt oder Nights us. Tel. 07276/6243 (ab 19 Uhr)

Tausche Congo us gegen **Mr. Bones.** Tel. 0821/466193 (ab 18 Uhr)

Theme Park, tausche auch gegen Rise of the Robots & F15 2. Tel. 06202/63816

Insider-Club hilft bei Spielproblemen mit Komplettlösungen, Neuspiele, Gebrauchtspielvermittlung, Clubheft usw. Kostenlose Clubbroschüre für Neulinge! Ruft einfach mal an oder schreibt: Insider-Club, Peter-Wagner-Straße 1, 97080 Würzburg. Tel. 0172/6518238 (Mo-Do ab 18 Uhr)

Speedball2 & Musha Aleste für MD! Tel. 08807/91996 (evtl. AB)

PLAYSTATION

Resident Evil, Die Hard, Tekken, Ridge Racer, Time Commando uvm. Tausche gegen bis zu 7 Demo-CDs oder gegen Spiel. Suche auch 3DO-Spiele! Tel. 02642/43811 (Ludger)

Tausche PS-Spiele: Habe/suche neue Games! Suche Game Boy Pocket, gebe 2 PS-Spiele dafür oder Game Gear + Spiel! Ab März auch N64-Software (dt)! Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Komplettlösung für Chronicles of the Sword und Baphomets Fluch. Schreibt an Marcus Sojka, Jahnstr.6, 48431 Rheine.

Tausche **PSX-Games** wie Formel1 und ganz neu Victory Boxing'97 gegen Stirb Langsam oder Tekken2, Shellshock usw. Alles Pal! Tel. 06021/69151 oder 68040 (ab 17 Uhr, Marc)

Neuere **PSX-Spiele**, auch us und jp-Importe & günstige **N64-Konsole** mit Zubehör und evtl. Spielen. Tel. 0171/6900331 (ab 18 Uhr)

Tempest, Soul Edge, Rage Racer, Rebel Assault, Gradius Deluxe, Sexy Parodius und mehr. Kaufe oder tausche. Tel. 04153/4735 (ab 20 Uhr, Rejko)

Jet Moto, Destruction Derby2, Tokyo Highway, 2Xtreme, Rage Racer, Batman, Bubsy 3D, Spot 3D, Porsche, Floating Runner, Nascar Racing'96, Jetrider, Cool Boarders, Rapid Racer. Tausche auch! Rudolf Broll, Lenteninsel 14, 44143 Dortmund.

Biete 50 DM pro Spiel in Topzustand (Pal): Firo & Klawd, In the Hunt, Pandemonium, Fifa Soccer'97, Sampras Extreme Tennis & Victory Boxing. Bitte meldet Euch 18-20 Uhr bei: Tel. 0451/7020046 (Torsten)

Kaufe & tausche PS-Spiele: Suche A-Train, Soviet Strike, X-Com, John Madden'97, Andretti Racing, Int. Moto X. Habe Warhawk, DD, Wipeout2097, Adidas Soccer, Ayrton Senna Kart. Tel. 0351/4129578 (Maik)

Tausche: Tohshinden3 gegen **Rage Racer oder Contra**. Tel./Fax 07551/67623

SONSTIGES

Game & Watch LCD-Spiele von Nintendo. Tel./Fax 0521/896292

Neo Geo-Module: Ninja Masters, SF Tag Battle, Sonic Wings2+3, Riding Hero, Ninja Commando. 6-Button-Pad von Duo RX, Angebote nur aus Raum Ffm + 100 Km. Tel. 06172/25451 (Heiko)

Spielesammlungen möglichst nur deutsche (Pal) Spiele & Konsolen: GB, SNES, Mega Drive & PSX. Desweiteren NES- & Master System-Spiele 10-20 DM. Tel. 03634/38495 (19-20 Uhr, Peter)

Defekte Konsolen und Zubehör aller Systeme! Verkaufe Lynx + 14 Spiele 260 DM. Jaguar + 3 Spiele 150 DM. MAK + Platinen z.B. Asterix, Street Fighter, Carrier-Airwing. Tel. 08232/6575 (ab 18 Uhr)

MAN!AC-Ausgabe 7/94! Zahle bis zu 30 DM! Verkaufe PS-Spiele, 100% ok: Star Gladiaror 40 DM, Soviet Strike 40 DM, Burning Road 35 DM & Alien Trilogy uncut 35 DM. Tel. 07253/24263 (mittags, Frank)

Tausche & (ver)kaufe Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732

Für Saturn: Gal's Panic, Dead Crimson. Neo Geo: Wind Jammer, Drift Out. 32X: Metal Heat. SNES: Dirt Trax FX. Jaguar: Powerdrive Rally, Missle Comand. Kaufe & tausche alle Videospiele. Tel. 08341/67792 (ab 20 Uhr)

Löse MD + MCD-Sammlung auf. Verkaufe & tausche auch **Spiele** für PS, Saturn, 3DO, 32X, SNES, Game Gear. Habe viele Top-Titel für PS. Verkaufe Fighting Stick SS von Hori für Saturn (NP 150 DM) für 70 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

MAN!AC-Ausgabe 7/95 sowie das Playstation Magazin-Ausgabe 10/96 incl. CD. Zahle gut!!! Zahle sehr gut!!! Angebote unter: Tel. 04122/2048 (ab 19 Uhr, Daniel)

PSX + SNES + Game Boy-Spiele auch mit Konsole! Auch große Sammlungen, günstig! PSX-Games: F1, A-Train usw. Tel. 05137/78546

Für Amiga: Power Drift, Rubicon, Argony, Bionic Commando. Für C-64: Eliminator, GA, Jinks, Great Gianas Sisters, Last Ninja 1+2 ua. Zahle gut! Tel. 0221/688950 (Jens)

VERKAUFE

NINTENDO

Alte und neue **SNES-Spiele** zu guten Preisen. Alles Pal-Versionen! Tel. 05105/515386 (Andre)

SNES-Spiele: SMW2 70 DM, EWJ 40 DM, Fifa 25 DM, Turrican2 50 DM. Alle neuwertig! Tel. 07731/25775 (Fr-So)

SNES-Spielesammlung: 21 Spiele wie Jump'n'Runs & Rollenspiele, z.B. NBA, NHL'96, Asterix, DKC1+2, Prügelspiel, Street Racer, Zelda4, Pitfall, Starwing, Illusion of Time, Plok uva. Tel. 02183/9714 (ab 17 Uhr, Thorsten)

Cruis'n USA für N64 100 DM. Tel. 0731/9727751

2 Monate altes **SNES + Terranigma**, Verhandlungspreis 220 DM. Tel. 02271/55180 (Do, Sa & So ab 15 Uhr, Andre)

SNES-Spiele: Tiny Toons, Aladdin, Goof Troop, Megaman X, Magical Quest, Prügelspiel, Return of the Jedi, Pop'n'Twinbee, Robotrek (us), Zombies, STF2 alle zusammen für 450 DM oder einzeln! Tel. 09281/46020

Super Nintendo + 6-Player-Adapter + 2 Pads + Super Game Boy + Action Replay + 2 Game Boy-Module + 47 Super Nintendo-Spiele (z.B. DKC1+2, Secret of Mana, Secret of Evermore, Super Meteroid, Wrestlemania, Earthworm Jim2, Mario Kart, Blackhawk, Starwing, Mario Paint incl. Mouse, Judge Dredd, Jurassic Park, Terminator2, Legend, Rise of the Robots ua.) alles komplett für 2000 DM. Tel. 040/6399323 (Brian)

Nintendo 64 us + Pad + Netzteil 450 DM. Raum Köln-Bonn. Tel. 0172/3158061 (Handy)

17 SNES-Games: Illusion of Time, DKC1, Super Bomberman2, Simpsons, Jurassic Park usw. Zusammen für VB 560 DM. Spiele auch einzeln! Tel. 0911/579254 (ab 15 Uhr, Kevin)

Nintendo 64 incl. jp/us-Umbau + RGB-Umbau + Spannungswandler + Joyad + Cruis'n USA + Super Mario 64 + KI Gold, Preis nach Vereinbarung. Tel. 0351/4129856



Wer Video System's Balleralptraum "Sonic Wings" spielen möchte, ist nicht zwangsläufig auf ein Neo Geo oder die mäßigen Saturn- und Playstation-Versionen angewiesen. Video System setzte den Automaten von 1992 auch für das Super Nintendo um – eine hervorragend spielbare Version, die leider nur in Japan erschien (Bild). Importfans halten nach dem Zweispieler-Inferno Ausschau!

SNES + 6 Spiele (Secret of Mana, Rock'n'Roll Racing, Illusion of Time, Blackhawk, Mechwarrior usw.) + 2 Pads, alles Pal für VB 400 DM (NP 1140 DM). Verkaufe auch einzeln! Simon Schäfer, Frankenstr. 5, 91805 Polsingen.

SNES + 2 Pads + Action Replay 2 + 22 Games (z.B. Terranigma 60 DM, Secret of Evermore 50 DM, Secret of Mana 50 DM, Yoshis Island 50 DM, Donkey Kong Country 40 DM) zusammen für 1000 DM. Tel. 05222/85726 (ab 17 Uhr)

Super Nintendo + 6-Player-Adapter + 2 Pads + Super Game Boy + Action Replay + 2 Game Boy-Module + 47 Super Nintendo-Spiele (z.B. DKC1+2, Secret of Mana, Secret of Evermore, Super Metroid, Wrestlemania, Earthworm Jim2, Mario Kart, Blackhawk, Starwing, Mario Paint incl. Mouse, Judge Dredd, Jurassic Park, Terminator2, Legend, Rise of the Robots u.a.) alles komplett für 2000 DM. Tel. 040/6399323 (Brian)

Nintendo 64 jp + RGB + Spannungswandler + Pad + Cruis'n USA + Mario 64 + KI Gold für 800 DM. Gerald Rabisch, Lise Meitner Str. 15, 01169 Dresden.

Super Nintendo + 6-Player-Adapter + 2 Pads + Super Game Boy + Action Replay + 2 Game Boy-Module + 47 Super Nintendo-Spiele (z.B. DKC1+2, Secret of Mana, Secret of Evermore, Super Metroid, Wrestlemania, Earthworm Jim2, Mario Kart, Blackhawk, Starwing, Mario Paint incl. Mouse, Judge Dredd, Jurassic Park, Terminator2, Legend, Rise of the Robots u.a.) alles komplett für 2000 DM. Tel. 040/6399323 (Brian)

SNES + 2 Pads + 6 Spiele (Final Fight3, Donkey Kong Country1+3, NBA Jam, All Stars & Fifa Int. Soccer) für 400 DM. Alles dt, Raum Cloppenburg. Tel. 05957/1244

SNES + 2 Pads + 8 Spiele für 500 DM. Tel. 09941/7230 (Paul)

Pilotwings 30 DM, DKC2 60 DM, NBA'97 50 DM, All Stars 45 DM, Rage 50 DM, Street Fighter2 40 DM, Mario Kart 40 DM, NFL 40 DM, Terminator 50 DM, Asterix + Obelix 50 DM & andere + Porto. Tel. 06034/2263 (Julian)

KI Gold & Cruis'n USA (Auch Tausch gegen Waverace 64). Grüße an alle Mario 64-Starsearcher, Keep on!!! Tel. 0911/555993 (evtl. AB)

Pocket GB + DKL2 & Earthworm Jim für 170 DM zzgl. Versandkosten. Wer noch 60 DM übrig hat, bekommt mein SNES dazu! Alexander Bald, Dorfstr.2, 16949 Lockstädt.

Super Nintendo + 6-Player-Adapter + 2 Pads + Super Game Boy + Action Replay + 2 Game Boy-Module + 47 Super Nintendo-Spiele (z.B. DKC1+2, Secret of Mana, Secret of Evermore, Super Metroid, Wrestlemania, Earthworm Jim2, Mario Kart, Blackhawk, Starwing, Mario Paint incl. Mouse, Judge Dredd, Jurassic Park, Terminator2, Legend, Rise of the Robots u.a.) alles komplett für 2000 DM. Tel. 040/6399323 (Brian)

Terminator dt, Desert Strike dt, Mechwarrior us + Adapter für SNES. Auch einzeln zu verkaufen! Tel. 02776/8128 (ab 16:30 Uhr)

Sim City, Mystic Quest, ARP3 usw. Tausche auch gegen Spiele. Tausche PSX-Spiele, habe Tekken2, Alien Trilogy, Blam! Machinehead. Suche Worms, Baphomets Fluch, Stirb Langsam & Myst. Tel. 09928/1371 (ab 12 Uhr, Sebastian)

SEGA

Batsugun, Casper us, Daytona USA, Decathlete, Donpachi, Fan. Pinball, Gran Chaser, Gundam, Hang On GP'95, Kingdom Grandprix, Metal Black, Mr. Bones us, Parodius, Pretty Fighters FX, Space Harrier, Thunder Force 1+2, Victory Goal'96, Virtua Fighter R., Virt. Fighter Portraits (3 St.). Alle CDs jp, Top ok, keine Kratzer, Keine Kop., ab 20 DM! Tel. 06172/25451 (Heiko)

Sat-Spiele: Tunnel B1, X-Men, VF2 (alles Pal) & SF Alpha (us) + Adapter je 40-60 DM oder Tausch gegen Story of Thor2. Tel. 07152/25492 (ab 17 Uhr, Pascalis)

Verkaufe & tausche **Saturn-Spiele**: Clockwork Knight1+2, Digital Pinball uvm. Für Playstation: Crash Bandicoot, außerdem Mega CD-Spiele Jurassic Park & Sonic CD. Suche Virtua Cop2 & Nights. Tel. 07161/40951

Saturn: Cheats, Codes, Tips & Tricks usw. zu über 75 Spielen! In einem Heft, topaktuell für nur 15 DM incl. Porto! Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg.

Saturn + 2 Pads + Demo CD + Sega Rally wegen Zeitmangel für 400 DM abzugeben. Tel. 07473/21737

Saturn jp 60 Hz, RGB + Adapter + 2 Pads + 15 Games (SWW Soccer'97, VF2, SF Zero2, Darkstalkers2, Sega Rally usw.) orginal verp. & in Topzustand, Preis VHS. Tel. 02331/333106

Saturn + 2 Pads 170 DM. Nights + Pads 60 DM, Sim City2000 + Command & Conquer je 50 DM. Athlete Kings + Sega Rally + VF2 + X-Men je 40 DM. Panzer Dragoon 25 DM. Alles deutsch! Tel. 06484/1699 (ab 18 Uhr, Martin)

Saturn + 5 Spiele (Fighting Vipers, Sim City2000, Tomb Raider, Fifa Soccer'96 & Daytona) für VB 650 DM. Tel. 0611/443600 (ab 18 Uhr)

Verkaufe **Sony, Nintendo & Sega-Spiele!** Panzer Dragoon2 30 DM, S. Spirits3 60 DM, Soul Edge 60 DM uva. Kaufe Neuheiten & Importe (jp) für Sony Playstation & Sega Saturn! Einfach anrufen! Tel. 0251/212846

Sega Saturn (Pal) + RGB-Kabel + Pad + Backup Memory + Nights + 3D-Pad + Story of Thor2 für 350 DM. Alles im neuwertigen Zustand, im Januar'97 gekauft! Tel. 004161/3212749

Verkaufe oder tausche **Saturn-Spiele**, wie z.B. Thunderforce Gold1 oder Segoku Ace2, Gunbird, X-Men, Rockman3, Kaio-Squadron2. Suche Twinbee Deluxe, einfach anrufen! Tel. 04124/81255 (Alex)

Saturn- & SNES-Spiele: Virtua Cop2 + Gun, Nights + Pad, X-Men M.A., X-Kaliber, Zool, Streetfighter2. Tausche PSX-Toshinden3 jp. Tel. 06181/86108 (19-21 Uhr)

Game Gear + Trageakku + Ladegerät + Wonderboy3 + Global Gladiators + 3 in 1-Modul für 200 DM. Tel. 0251/778713

Saturn + Pad + dt/us/jp-Umbau + Fighters Megamix, Preis nach VB. Sebastian Stein, Seidingerstr. 56, 83629 Weyarn. Tel. 08020/894

MD2 + MCD2 + 32X + 5 Module (EWJ, Aladdin, NBA Live'96) + 5 CD's (Battlecorps, Soulstar, Sonic, Thunderhawk) + 32X-Games (Virtua Fighter, Virtua Racing, Fifa'96) + 2 3-Button-Pads für 1000 DM! Tel. 02644/4247 (13-15 Uhr)

Saturn + 13 Games (Command & Conquer, Alien Trilogy, Sega Rally, Need for Speed, Road Rash, Magic Carpet, Digital Pinball, VF Remix, SF usw.) + Pad + Lenkrad NP 2200 DM für nur 800 DM. Tel. 030/2184521

Saturn + 8 Spiele (VF2, Sega Rally, Tomb Raider, C&C, Panzer Dragoon2, Theme Park, Nights + Pad & Daytona) + 2 Pads + Memory Card + Antennenkabel + org. Verpackungen. Tel. 07681/9114

Saturn-Games: WWS'97, F1, Mystaria, Alien Trilogy, Digital Pinball, Victory Goal, Lemmings 3D, Panzer Dragoon, Theme Park, Thunderhawk2, Nights ohne Pad. Suche Athlete Kings, Discworld, Preis nach Anfrage. Tel. 036603/44209

(Ver)kaufe & tausche **Saturn- & PS-Games!!** Verkaufe Track & Field, WC3, Toshinden1+2, DD, RRR, Tekken, S. Gladiator, Wipeout (Pal + jp), X-Men, VF Remix, Daytona (jp). Suche Worms, Gunship, V-Cop + Gun, Thor2 etc. Tel. 02246/5735 (ab 16 Uhr)

Saturn + 2 Pads + Adapter + Dark Savior us + 4 Demo CD's (Sega Flash Vol.3, Christmas Nights) für nur 300 DM. Nur komplett! Tel. 0711/339114 (Michael)

Fighting Vipers 60 DM, Virtua Fighter2 60 DM, Tomb Raider 80 DM, Daytona USA 30 DM, VF Remix 30 DM, X-Men 30 DM. Thomas Horn, Geschwister Scholl Str.7, 07407 Rudolstadt. Tel. 03672/350256

Tomb Raider, Virtua Cop1+2+Gun, Nights + 3D-Pad, Sega Rally, Panzer Dragoon1+2, Story of Thor2, VF2, Blazing Dragons, Prügelspiel, Daytona, Digital Pinball, Thunderhawk2. Preise nach Vereinbarung. Tel. 09369/1588 (Manuel)

Saturn-Konsole + Virtua Cop + Pistole für nur 300 DM. Tel. 08031/37829

Ca. **150 MD + MCD + 32X-Spiele!** Vk. 20 Saturn- + 15 3DO-Spiele + Zubehör! Suche Saturn, Multimega, MCD u.a.! Post-NN, kein Problem! Tel./Fax 02421/971596 (bis 22 Uhr)

PLAYSTATION

Komplettlösung für Baphomets Fluch und Blazing Dragons je 10 DM. Magic Carpet 50 DM, Ridge Racer 40 DM, NBA Jam 30 DM. Tel. 04105/76221 (Mo-Fr ab 15 Uhr, Dirk)

Multinorm PSX + Memory C Plus + 2 Pads + Negcon Pad + 8 Spiele (z.B. Soul Edge, Resident Evil, C. Bandicoot, RRR, Formel1, Baphomets Fluch...) für 750 DM. Tel. 08233/32632 (Daniel)

Verkaufe oder tausche Boxing'97, Alien Trilogy, Road Rash und RRR. Suche Sampras Extreme Tennis (Pal) und Destruction Derby2, bezahle gut! Bitte ruft mich an! Tel. 05223/829862 (Frank)

Playstation Pal + Memory Card + 2 Pads + 11 Spiele (z.B. Tomb Raider, Stirb Langsam Lightgun, Tunnel B1, Formel1, Soviet Strike, Resident Evil) für ca. 1200 DM! Tel. 0201/717352 (ab 17 Uhr, Peter)

Playstation (3 Monate alt) + 8 Spiele (z.B. Die Hard, Tunnel B1, Tekken2 usw.) + 6 Demos für 900 DM VB. Abolut zuverlässig!!! Tausche auch gegen Ultra64, habe für alles Garantie! Tel. 02484/554 (Jörg)

Tomb Raider 50 DM, DD2 us 70 DM, Ayrton Senna jp 40 DM, Ran Soccer 35 DM, Motortoon GP jp 35 DM, Twisted Metal 30 DM, C&C 70 DM, Cyberia us 60 DM, WWF AG 35 DM, DD 50 DM, Toshinden 25 DM, Demos mit Heft 5 DM, Rayman 40 DM u.a. Tel. 09075/1661 (Markus)

Playstation + 2 Pads + 1 MC + 5 Magazine incl. Demo-CD's + 10 Spiele (z.B. Tekken2, Formel1, Total NBA, DDerby usw.) für 890 DM. Schreibt an Dirk Roedszus, Dorfstraße 7, 23958 Welzin.

Verkaufe & tausche **PS-Spiele**: Habe z.B. NHL, Star Gladiator, Sampras Extreme Tennis. Verkaufe Motor Toon2, Adidas Soccer & Tekken2 für 110 DM! Verkaufe auch dt. Zeitschriften und Mad Catz. Tel. 02551/80842 (15-21 Uhr)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige:
Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname | **Straße, Nr.** | **PLZ, Ort**

Ort | **Datum** | **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.



PLAYSTATION

Komplettlösung für Baphomets Fluch, D, Resident Evil & Discworld je 10 DM + 2 DM Porto in bar oder Briefmarken. Christian Luttenbacher, Trendelenburgstr. 3, 23562 Lübeck. Tel. 0451/595219

PS (Pal, originalverpackt) + Memory Card plus + Mad Catz Lenkrad + Formel1 + Andretti + RRR + Alien Trilogy + Tunnel B1 + Need for Speed u.a. zu verkaufen! Topzustand! VHB 900 DM!!
Tel. 0611/723505 (ab 18 Uhr, Torsten)

PS + Pad + Zubehör + 8 Spiele (Tomb Raider, Formel1, NHL Face Off, Extreme Games, PGA'96, Ran Soccer, DD, Olympic Games), alles in Orginalverp. + BPS-Mags mit 3 Demo-CDs NP 1347 DM für VB 700 DM! Tel. 0391/5613997 (Stefan)

PSX-Spiele us: Contra incl. 3D-Brille, Tomb Raider. Saturn-Spiele jp: King of Fighters'95, Fatal Fury3, SF Zero2, Fighting Vipers. Preise VHS. Suche Beat'em Up-Profis im Raum Stuttgart zwecks Spieletreffs! Tel. 0711/879873

Super günstig! **4 PSX-Spiele** (Total NBA, Fifa Soccer, Warhawk & Battle Arena Toshinden) für je 25 DM!!!
Tel. 08131/95436
(ab 15 Uhr, Ludwig)

Verkaufe oder tausche Destruction Derby, Adidas Power Soccer, Discworld für je 50 DM. Suche Int. Track & Field, Alien Trilogy & Bust a Move2. Tel. 04161/63585

PS + Memory Card + Namco Negcon + 5 geile Topspiele + Demo CD's!!! Preis nachfragen! Verkaufe auch Amiga-Spiele! Don't miss it!!! Garantiert super niedriger Preis!!!
Tel. 08321/9768

US-Import Rebel Assault2 für 110 DM (alles vorhanden!). Karsten Johannsen, Flensburgerstr. 10, 25348 Glückstadt.

Mad Catz Lenkrad incl. Originalverpackung 100 DM, Gunship 60 DM, Alien Trilogy 50 DM, Descent 70 DM, Int. Track & Field 60 DM, Tomb Raider neu 75 DM, Stirb Langsam neu 75 DM. Ruft an! Tel. 02166/370165
(ab 17:30 Uhr)

Fade to Black, Discworld je 60 DM. WWF Arcade, Theme Park, Strategiespiel je 50 DM. Mickey Mouse 40 DM. Tausche auch 1:1 gegen X-Com2, Tomb Raider oder Crash Bandicoot. Tel/Fax 08131/26406 (ab 18 Uhr, Roli)

Alien Trilogy, Fade to Black, Discworld, Toshinden2, Thunderhawk2, 3D-Shooter, Space Hulk, Wipeout je 55-65 DM + Porto. Verkaufe Mad Catz!
Tel. 06021/550276 (Dominik)

Ca. **60 Playstation-Spiele** für 35-80 DM! Schicke Liste raus! Ruft doch einfach mal an oder schreibt doch, es lohnt sich! M. Pieper, Allee 1c, 25709 Marne.
Tel. 0172/9511821 (18-20 Uhr)

Import-Spiele: Black Dawn, Tomb Raider, 3D-Shooter, Perfect Weapon, Pandemonium, Soviet Strike, Disruptor, Lomax, Rage Racer, Street Racer, Resident Evil, Alien Trilogy, Iron and Blood, Blast Chamber. Tel. 02208/910888

Time Commando 70 DM. Timo Schmetkump, Oxtgraben 20, 48324 Sendenhorst.

PS + Pad + MC + Scart + 6 Spiele (z.B. Tekken2, Burning Road, Prügelspiel, T. NBA u.a.), alles 3 Monate alt für 650 DM. Verkaufe außerdem Tamiya Model 1:10 RC mit RC-Set ca. 250 DM. Reichweite u. 45 km/h EM. Super Leistung.
Tel. 02151/756383

Komplettlösung von Resident Evil, Discworld & Blazing Dragons für je 10 DM + 2 DM Porto in bar oder Briefmarken zu verkaufen. Christian Luttenbacher, Tendelenburgstr. 3, 23562 Lübeck. Tel. 0451/595219

Verkaufe oder tausche Tunnel B1, Fade to Black, Warhawk, Thunderhawk2, Tohshinden2, Ballerspiel, Cybersled. Suche Tomb Raider, Sim City2000, Stirb Langsam, DD2, Pete Sampras Tennis. Tel. 09331/89334

Tausche Lone Soldier, Destruction Derby, Worms, Wrestlemania Arcade, Myst. Suche NBA, Alien Trilogy, Discworld, Magic Carpet & WC3. Tel. 09474/1649
(Mo 17-21 Uhr, Josh)

Descent, Sim City2000, Return Fire, Thunderhawk2, Air Combat, Destruction Derby, Shellshock, Tekken, Wipeout, Goalstorm, Track & Field, Street Fighter Alpha jeweils 50 DM. Tel. 05361/73016 oder
Tel. 0177/2902464 (Sven)

Tausche **16 PS-Games**: Rebel Assault2 us, Gex, Soul Edge jp, D. Hard, P. Overkill, Alien Trilogy, Disruptor, Tomb Raider, Andretti R., RRR, Contra us, Pandemonium, Beat'em Up, Shooter usw. ab 40 DM! Tel. 09261/93104

7 Playstation-Spiele, alle Pal, ca. 35 DM pro Stück oder zusammen ca. 180 DM. Anfragen an Klaus Wachter, Hennenkopf 779, 6790 Bartholomäberg, Österreich.
Tel. 0043664/3074015

Verkaufe oder tausche **PSX-Spiele**: Hi Octane, Cyberspeed, Viewpoint, Jupiter Strike & Williams Arcade für je 30 DM! Suche Twisted Metal, Gunship, Need for Speed, Alien Trilogy, Destruction Derby, Wipeout & RRR. Tel. 06443/5518

PSX + 2 Pads + Maus + 3 Memory Cards + Negcon-Pad + 15 Topspiele + RGB-Kabel + 7 Demo-CD's, alles Pal für VB 1200 DM.
Tel. 040/5223902

NBA in the Zone 50 DM, Johnny Bazookatone 30 DM, Time Commando 60 DM. Suche Tomb Raider! Tel. 06531/3818

PSX-Games: F1, Tekken2 je 80 DM. R. Evil, Worms, Road Rash je 75 DM. D. Derby, Discworld, PGA'96, Ridge Racer je 60 DM. Memory Card plus 60 DM. Für SNES: 3 Prügelspiele 300 DM. Saturn + 2 Pads + Gamebuster + 7 Spiele 550 DM. Blackpoint SHG 100 DM.
Tel. 09081/87603 (18-19 Uhr)

Tausche & verkaufe **PSX-Spiele**: Baphomets Fluch dt, Magic Carpet dt, Topgun dt für je 65 DM. Suche Strategiespiel, Warhammer oder Stirb Langsam, alles Pal. Schreibt einfach an: Enrico Kielholz, Damaschkestr. 31, 01900 Großröhrsdorf.

Street Fighter Alpha 50 DM, Ridge Racer 50 DM, Total NBA 50 DM, Disruptor 50 DM, Formel1 70 DM, Tekken2 ohne Hülle 40 DM. Alles Pal! Tel./Fax 08167/1684

Playstation + 2 Pads + Memory Card (120) + RGB-Scart-Kabel + 5 Spiele (z.B. Tomb Raider, Fifa'97 & Wipeout2097), 2Monate alt mit Garantie, NP über 1000 DM für 600 DM! Tel. 06103/939743

Sony PSX + Pad + Memory Card + 5 Spiele (Int. Moto-X, Resident Evil, Tekken2, Fifa'96, Fade to Black) + 6 Demo-CD's + 2 PSX-Magazine für nur 600 DM! Meldet Euch bei:
Tel. 07431/53180 (Sandor)

PSX-Spiele: Time Commando, Hi Octane, Defcon5, Lone Soldier, Ridge Racer, Destruction Derby, Twisted Metal, Kileak the Blood für je 40-50 DM. Tel. 08442/60573

PSX + 2 Pads + Memory Card + 4 Spiele (NFS, F1, Resident Evil & Ballerspiel) + Action Replay Pro + PC-Link + viele Demo-CD's nur komplett für 500 DM!
Tel. 03425/923840 (Frank)

PSX dt + 14 Games + 2 Memory Cards + 2 Pads + Negcon + 6 Demo-CD's + RGB-Kabel + Pad-Verlängerung für 1800 DM (NP 2400 DM). Alles originalverpackt & in Topzustand! Tel. 035725/70166 (ab 18 Uhr, Robert)

Iron & Blood 65 DM, Resident Evil us 65 DM. Fade to Black, Need for Speed & Ridge Racer Revolution je 55 DM. Space Hulk, Krazy Ivan je 40-50 DM. CD's einwandfrei!
Tel. 02225/12365 (ab 17 Uhr, Phillip)

Tausche & verkaufe **PSX-Spiele**: Lemmings 3D, Tekken je 40 DM. Jumping Flash, WWF, Parodius, Crazy Ivan je 30 DM & Tausch. Alien Trilogy, Magic Carpet, Thunderhawk2 je 70 DM.
Tel. 036608/92586 (Mo-Fr ab 19 Uhr, Sa & So vormittag)

PSX + viel Zubehör + 24 Spiele (z.B. F1, Stirb Langsam) NP 3500 DM für VB 2300 DM. Verkaufe Saturn + Zubehör + 14 Spiele (z.B. VC1-2 & Gun) für VB 1400 DM.
Tel. 02133/470477

Tausche & (ver)kaufe **PS-Spiele:** Habe Star Gladiator mit Hintbook (us), Stirb Langsam (us), Ridge Racer (jp), Track & Field (Pal)!
Tel. 07940/55944 (ab 16 Uhr, Janni)

Playstation + 17 Spiele + Pad + 2 Memory Cards (ges. 135 Blocks) + Mad Catz Lenkrad für nur 1200 DM (NP 2600 DM).
Tel. 037209/2823 (ab 17 Uhr, Heiko)

PS-Spiele: A. Rigs (us), Winning 11, Iron Slam'96 (jp), F.t. Black, Need for Speed (Pal) je 40 DM oder tausche gegen NBA Extreme, Worms und Tomb Raider. Habe auch noch NHL Face Off (us).
Tel. 04721/32932 (ab 14 Uhr)

Tausche Gex oder Warhammer gegen Pandemonium, Wipeout 2097, Rayman, D. Derby2 oder Pro Pinball. Alles nur Pal & Topzustand! Tel. 038393/31962 (ab 18 Uhr, Matthias)

19 Spiele zu je 40-50 DM. Mengenrabatt! Panasonic 3DOFZ-10 (6 Monate alt und in 1A-Zustand) für 300 DM. Tel. 0711/593806

PS + 2 Pads + RGB-Kabel + Pandemonium + Ridge Racer + Toshinden + Crash Bandicoot + Tekken2 + X2 + Motor Toon2 + Wipeout + Stirb Langsam + Predator Gun für PS & Saturn + Raiden Projekt + 6 Demo CD's nur komplett für 950 DM. Alles 1A!
Tel. 07072/50121

NHL'97 (us) 65 DM. Auch Tausch möglich gegen NHL Face Off'97, X2 oder Parodius Deluxe (Parodius nur jp!). Tel. 0611/807768 (Dennis)

Tausche Ridge Racer3 gegen Wing Commander3 oder Iron & Blood. Stefan Ritter, Am Killberg 14, 72218 Wildberg/Gültlingen.

(Ver)kaufe & tausche **PSX-Spiele**: RE 50 DM, SC2000 60 DM, Maus 30 DM, Tomb Raider 70 DM, Link Kabel 25 DM. Suche ua. ISSD, NITZ2, Crash Bandicoot, WO2097, Stirb Langsam.
Tel. 06708/3201 (ab 18 Uhr, Marc)

Command & Conquer, Formel1 & Fifa'97! Tel. 09084/412 (ab 18 Uhr)

Tausche: Resident Evil, Defcon5, Alien Trilogy, Wing Commander3. Habe auch noch SNES-Spiele (viele Action & Adventure). Suche: Discworld, Myst, D, Alone in the Dark, X-Com u.a. (nur Pal).
Tel. 06283/50419

Verkaufe & tausche **PSX-Spiele**! Habe RRR, Krazy Ivan, Magic Carpet je 60 DM. Tausche auch gegen z.B. Teken2, Andretti Racing, Pandemonium, Fifa Soccer'96.
Tel. 02132/76532 (Matthias)

Halt: **Probleme mit Tomb Raider?** Ich kopiere Spielstände komplett auf Eure Memory Card + Infos. Schickt 5 DM in bar + 3 DM Porto an: Guido Neubert, Postillionstr. 13, 86179 Augsburg.

Playstation + Pad + Memory Card + Memory Card 120 Blocks + Spiele (Wing Commander3, Sim City2000, RR Revolution) für 599 DM. Möglicherweise Einzelverkauf!
Tel. 07181/62199 (ab 16 Uhr, Lutz)

Komplettlösung für Trilogy auf 73 Seiten + geheime Paßwörter und Cheats! Für mehr Info call:
Tel. 0711/8894850 (Benjamin)

Verkaufe oder tausche **PS-Spiele** Casper 70 DM, BA Toshinden 40 DM, Destruction Derby 40 DM, World Cup Golf 60 DM, Magic Carpet 50 DM, Philosoma 50 DM. Suche Crash Bandicoot, Destruction Derby2 & Fifa'96'97. Werner Milz, Wurzerstr. 82, 53175 Bonn.

Nur 1x gespielte CD's: Jupiter Strike 32 DM, Slam'n'Jam'96 32 DM, Nova Storm (2 CD's) 32 DM, Actua Soccer 49DM, Onside Soccer 59 DM. Tausche auch mit Tomb Raider, Alien Trilogy, Tekken.
Tel. 02236/1226 (ab 17 Uhr)

Wer möchte Resident Evil mit dem Raketenwerfer durchspielen? Für 5 DM in bar und einem frankierten Briefumschlag kopiere ich jedem den nötigen Spielstand auf Memory Card. Tel. 04522/4221

Global (A-Train) 70 DM, Defcon5 50 DM, Destruction Derby 50 DM, Lemmings 50 DM, Strategiespiel 70 DM, Thunderhawk2 50 DM. Suche Spieler im Raum RS zwecks Tausch! Tel. 02191/82243

Playstation + 2 Pads zusammen 400 DM. Lenkrad 90 DM. Fifa'97 50 DM, Formel1 50 DM. Ridge Racer2 60 DM. Tekken2 60 DM. Ran Soccer 30 DM. Resident Evil 50 DM. Memory Card 20 DM.
Tel. 07034/60132 (ab 13 Uhr)

Tausche **PS-Spiele**: Soviet Strike, Reloaded, Ballerspiel, Alien Trilogy, STR. F. Alpha, Krazy Ivan, Wipeout. Suche (Pal): Star Gladiator, Die Hard, Tekken2, Need for Speed, Pro. Overkill, Street Fighter Alpha2 usw.
Tel. 02232/46382

PSX: Destruction Derby2 70 DM, Tomb Raider 60 DM.
Tel. 09471/3526 (Fr-So, Frank)

Tekken2, Wipeout, Ridge Racer, Total NBA'96 an den Meistbietenden.
Tel. 05681/2523 (ab 16 Uhr, Steffen)

Verkaufe und tausche **PSX-Spiele**. Habe auch Neuheiten, kaufe auch Spiele an. Einfach alles anbieten!
Tel. 06131/670611

Playstation + Pad + Memory Card + RGB-Kabel + 4 Demo CD's für VB 280 DM. Formel1 65 DM, Alien Trilogy 60 DM, Resident Evil 65 DM, Wipeout 50 DM, Worms 50 DM, Wing Commander3 60 DM. Alles Pal!
Tel. 0228/467254 (ab 19 Uhr, Sven)

PSX + 2 Prügelspiele + Blam! Mach. + Resident Evil + Ballerspiel mit Pistole + Memory Card + 5 Demo CD's + Spielezeitschriften für 750 DM. Manuel Weid, Hauptstr. 38, 57518 Alsdorf. Tel. 02741/4214

PSX (jp) + 7 Spiele jp (Soul Edge, Vampire, Street Fighter Alpha,...) + 11 Spiele dt (Tunnel B1, Soviet Strike, Ballerspiel,...) + 2 org. Pads + programmierb. Pad + 2 Memory Cards + Maus + Action Replay, Preis VB. Tel. 08654/479807 (ab 19 Uhr)

Return Fire, Burning Road, Andretti Racing je 50 DM. Alien Trilogy, Destruction Derby je 40 DM.
Dominik Lwowsky, Mozartstr. 41, 12247 Berlin.

13 PSX-Spiele (Disruptor, Tomb Raider, Formel1, Wing Commander3 u.a.) zusammen mit Memory Card & Mouse nur 800 DM.
Tel. 06172/44751 (ab 15 Uhr, Robert)

Tekken2 us 55 DM, Prügelspiel us 60 DM, Ballerspiel dt 40 DM & 5 Demo CD's für je 2 DM, wegen Inhalt anrufen oder alles zusammen für 155 DM! Günstiger gehts nicht!
Tel. 07161/813929

Playstation-Spiele: Tekken2 jp & Destruction Derby2 us. Beide zusammen für 80 DM abzugeben! 1A-Zustand!
Tel. 02941/59694 (W. Borkam)

Playstation-Spiele: Battle Arena Toshinden, NBA Jam, Theme Park, Fifa Soccer'96, Int. Track & Field, WWF Wrestlemania, Wipeout je 50 DM, zusammen nur 300 DM!
Tel. 06446/2460 (Marco)

Total NBA'96 + Fifa Soccer'96 (dt Versionen) für je 30 DM.
Tel. 06021/412393 (Matthias)

Spiele für PSX: Destruction Derby, Air Combat, Formel1, Raiden Projekt, Soviet Strike, Disruptor, C&C und noch andere für je 59 DM.
Tel. 0211/674433 (ab 17 Uhr)

Playstation (dt) + 2 Pads + Memory Card + Alien Trilogy + Resident Evil + Tekken2 + Wipeout2097 + Soviet Strike + Stirb Langsam + Pandemonium + Tomb Raider für 700 DM!
Tel. 02205/6396

Soviet Strike 80 DM oder Tausch gegen Stirb Langsam, Warhammer, Worms + 40 DM oder Worms + Controller (orginal). David Rosenberger, Wingerstraße 4, 97422 Schweinfurt.

Kileak the Blood, Worms, Criticom, Destruction Derby, Skeleton Warriors, Twisted Metal, Discworld, Time Commando, Formel1, Ballerspiel, Soviet Strike. Alles Pal & Topzustand!
Tel. 034774/27802 (ab 19 Uhr)

PSX + 11 Games (Resident Evil, F1, Prügelspiel, Tekken1+2 usw.) + 2 Pads + Memory Card mit super Spielständen (Rocket Launcher bei RE) + RGB-Kabel für 1100 DM.
Tel. 0351/2510645

PSX (4 Wochen alt incl. Garantie) + Memory Card + 2 Pads + Antennenkabel + mehrere Demos + 6 Spiele (Pal, z.B. Tohshinden2) NP 1500 DM. Tel. 03372/401411 (ab 15 Uhr, Christian)

Tausche Ascii Fighter Joyboard, fast neu (NP 149 DM) gegen 1 PSX-Spiel. Suche Tomb Raider, Crash Bandicoot, Stirb Langsam, Supersonic Racers oder verkaufe für 70 DM! Tel. 05251/370380

Tomb Raider + Official Strategie Guide zusammen 70 DM. Rayman 40 DM, Aquanauts Holiday (Unterwassersimulation) 40 DM. Thomas Thiemeyer, Rosenbergstr. 154/1, 70193 Stuttgart.

Komplettlösungen für Baphomets Fluch, D, Resident Evil & Discworld für je 10 DM in bar oder Briefmarken. Christian Lettenbacher, Trendelenburgstr. 3, 23562 Lübeck.
Tel. 0451/595219

Playstation (Pal) + 2 Pads + Memory Card + TV-Adapter + 11 Topspiele + 7 Demo CD's + Komplettlösungen + Paßwörter in 1A-Zustand wegen Zeitmagel für 900 DM abzugeben.
Tel. 040/768699 (AB)

Iron Man /XO, Reloaded, Skeleton Warriors je 45 DM. Tekken für 40 DM. Tel. 08638/65621

Playstation + 19 Spiele (Formel1, Die Hard + Lightgun, Soviet Strike, Fifa'97, Fifa'97) + 2 Pads + Memory Card für 1500 DM (NP 3000 DM).
Tel. 02365/62279

(Ver)kaufe & tausche **Konsolen & Spiele** für z.B. Playstation, Saturn, 3DO, CDI, MD, Nintendo. Alles anbieten, auch ganze Sammlungen. Suche Ultra64 & Spiele! Suche CDI-Filme! Tel. 08341/73005 oder
Tel. 0172/8639877

Cheats, Codes, Tricks usw. zu über 130 Playstation-Spielen in einem Heft! Nur 15 DM incl. Porto! Jetzt anfordern: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg.

Playstation + 2 Pads + Resident Evil + Soviet Strike + NBA Live'97 + Pandemonium + Sim City2000 für 600 DM. Suche KI Gold für Nintendo64. Wer sofort anruft, erhält PS-Tasche gratis dazu!
Tel. 08531/7926

PSX + 9 Pal-Spiele incl. us/jp-Umbau + Rebel Assault2 us + 2 Pads + 2 Memory Cards + RGB-Kabel + 8 Demo CD's Pal (Soviet Strike, Resident Evil, Projekt Overkill, Formel1, Wipeout2097 usw.) nur komplett für 1250 DM VB!
Tel. 07026/3166 (ab 19 Uhr)

Sony Playstation + 2 Pads + Memory Card + 4 Spiele für 550 DM. Lars Leonhardt, Obergasse 10, 35457 Ruttershausen.

PSX + 18 Spiele + Negcon + Mouse + Memory Card + 2 Pads für 1400 DM. Tel. 0511/7860227 (ab 19 Uhr)

Playstation + Umbauchip + Tekken2, neuwertig für 455 DM. Zusätzlich Tohshinden geschenkt! Ruft an unter: Tel. 08151/8501 oder Fax 08151/28461

Playstation + 2 Pads + Memory Card + Negcon + Analog-Stick + RGB-Kabel + Pad-Verlängerung + Resident Evil + Raging Skies + F1 + Tomb Raider + DD + Shockwave Assault für 800 DM.
Tel. 06074/99974

Biohazard jp, Destruction Derby us, Overkill us & weitere us/jp Spiele nach Gebot! Lenkrad & Pedale 99 DM, Flug-Stick 90 DM, alles wie neu! Suche Road Rash us, Tekken2 jp, tausche auch!
Tel. 06841/709110 (bis 16 Uhr)

Descent (us) 40 DM, Andretti Racing us 65 DM, Fade to Black Pal 50 DM, Hardcore 4x4 Pal 65 DM.
Tel. 04425/250 (ab 18 Uhr, Helmut)

Verkaufe **Sony PSX-Games**, sowie MCD + diverse Spiele. Suche alle GB-Spiele, zahle 15-30 DM!
Tel. 06041/251 (Mirko)

(Ver)kaufe & tausche z.B. Fade to Black, Worms, Wipeout2097, Magic Carpet, Ridge Racer Revolution, Air Combat, Wipeout, NHL Face Off, Andretti Racing für je 50-65 DM. Auch MD- & SNES- Spiele und Zubehör! Scart, Umschalter, Sticks!
Tel. 07587/761

Kileak 50 DM, Wipeout 40 DM, Rayman 50 DM, RevolutionX 40 DM (alle Pal). Suche Nintendo64 (dt), Extreme Games, Shellshock, Earthworm Jim2, Firo & Clawd (nur Pal) & Playersguide für Tomb Raider! Tel. 07324/981692

(Ver)kaufe **Spiele für PSX** für 30-60 DM! Liste anfordern oder anrufen, Versand per NN. Tel. 0451/492031 (ab 10 Uhr)

Playstation + 11 Spiele (Formel1, Tekken2, Tunnel B1, Resident Evil, C&C usw.) + Memory Card + 2 Pads + 6 Demo CD's, alles zusammen für 900 DM! Sehr gut erhalten!
Tel. 05144/2180 (ab 14 Uhr, Marc)

Command & Conquer, Formel1 & Fifa'97! Tel. 09084/412 (ab 18 Uhr)

3DO

Goldstar 3DO + 8 Games + Demo CD + 2 Pads 400 DM! Jan Fehrenbach, Stalterstr. 52, 79822 T-Neustadt.
Tel. 07651/1683 (14-21 Uhr)

3DO FZ10 (jp) + Spannungswandler + Flightstick + 2 Pads + SVHS-Kabel + 17 Spiele + viele Demos + 12 3DO-Magazine + Game Guru für 400 DM! Tel. 04425/250
(ab 18 Uhr, Helmut)

EXOTEN

Neo Geo CD 60 Hz (NTSC) org. verpackt + 19 Topspiele + 2 Pads + Board + RGB-Kabel, alles 100% ok, auch einzeln, Preis VHS (günstig!).
Tel. 05131/55191

Neo Geo CD + 2 Pads + 7 Spiele + Scart-Kabel 470 DM!
Tel. 040/782761

Neo Geo CD + 2 Pads + Game (Fatal Fury 3), 1x gebraucht, VB 180 SFr. Benno Flury, Ibikon 12, 6343 Rotkreuz, Schweiz!
Tel. 0041/41/7902644

Neo Geo CD + 2 Pads + ein Topspiel (Fatal Fury 3), wirklich nur 1x gebraucht, für nur VB 180 SFr. Benno Flury, Ibikon 12, 6343 Rotkreuz, Schweiz!
Tel. 0041/41/7902644

OLDIES

Atari 2600 + Spiele + Stick. Nintendo + 2 Pads + 10 Spiele + Gun. Sega GG + 15 Spiele + Netzkabel + A. Replay. Exotenkonsole + 50 Games Preis VB! Tausche auch gegen PSX-Spiele!
Tel. 06182/60417

Raritäten: **Interton Video 2000** mit Batteriebetrieb + 4 Module mit Anleitung gegen Gebot. Sehr guter Zustand, sehr selten (auch lt. MAN!AC). Tel. 089/8415457

Liebhaber aufgepaßt! Günstiges **Interton Elektronic VC 4000 Video Computer** mit den Spielen 1, 2, 3, 4, 7, 11, 12 & 19 gegen Gebot!
Tel. 04421/304991 (Nina)

Colecovision-Spiele mit Anleitung + Verpackung je 25 DM (ohne je 15 DM). Intellivision-Module 8-20 DM oder Tausch gegen Vectrex oder Philips G7000-Spiele.
Tel. 02156/77827

SONSTIGES

Amiga 2000 + Pad + Mouse + 8 Spiele ohne Verpackung für 200 DM. Tel. 06202/63816

Tips & Tricks für über 500 Spiele für alle Sega, Nintendo, Sony, Atari, SNK & Panasonic-Konsolen. Schon ab 1 DM! Liste Gratis erhaltet Ihr bei: Thorsten Haak, Helligstr. 6, 51373 Leverkusen.

Wer den ewigen Kabelsalat hinter dem Fernseher und nervige Umsteckaktionen satt hat, besorgt sich einen Scart-Wechselschalter: Die Scart-Steckleiste wird ebenfalls via Scart-Kabel mit Eurem Fernseher verbunden und koppelt so drei bis fünf Konsolen gleichzeitig an. Um ein Gerät zu aktivieren, stellt Ihr den Drehschalter auf die passende Scart-Buchse und schon werden die entsprechenden Signale an den Fernseher weitergeleitet.
Beim Kauf solltet Ihr jedoch darauf achten, daß in Eurem neuen Accessoire alle 21 Pins der Scart-Buchsen durchgeschleift sind. Bei einigen Umschaltern sind nur die Euro-AV- und nicht die RGB-Pins belegt.

Fast **150 Videospiele** für Sega Mega Drive, Saturn, SNES, Playstation sowie 3DO! Z.B. Rollenspiele, Beat'em Ups, Strategie & Kinderspiele! Alle wie neu von 20-70 DM!
Tel. 030/3418661

(Ver)kaufe & tausche **Videogames** für PSX, N64 /evtl. auch andere NG-Konsolen). Ruft an bei Dan Fist!
Tel. 02622/82573 (16:30-19:30 Uhr)

Video Games 4/95-2/97. MAN!AC 8/95, 2/96-2/97. Mega Fun 2/96-2/97. Next Level 5/96-2/97 für je 3 DM! Tel. 06356/8521 (Freddy)

Tausche **Spiele & Geräte** fpr alle Systeme, kaufe auch ganze Sammlungen (auch GB, GG usw.)!
Tel. 08251/3217 (Markus)

Lösungen, Cheats, Codes usw. (Movelisten, über 700 Stk. für PC, PSX & Saturn!). Immer aktuell, Gratisliste bei: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg.

(Ver)kaufe & tausche alle **Videospielkonsolen und Spiele**: PSX, N64, Saturn, 3DO, Amiga, Duo, CDI, Neo Geo, Jaguar, SNES, MD, MCD, 32X, Vectrex & Atari. Zeitschriften usw, kaufe auch ganze Sammlungen ca. 45 Titel.
Tel. 08341/67792 (ab 20 Uhr)

Spielesammlungen: 8 Konsolen + Spiele und Zubehör. S. Rank, Röntgenstr. 46, 95032 Hof.
Tel. 09281/94223 (Fax 91040)

2-fach **RGB-Umschalter** ab 65 DM, 5-fach RGB-Umschalter ab 85 DM. Henning Henß, Damaschkestr. 6, 31275 Lehrte.
Tel. 05132/6761 (Henning)

Levelkarten (je Spiel 10 DM), Tips & Cheats (je Spiel 10 DM) für Alien Trilogy, Tomb Raider, Resident Evil, etc. Gratisliste bei: Oliver Kampen, Dahlienweg 21, 52222 Stolberg.

Röhrenprojektor VPF40HD, Pioneer LD-Player NTSC-AC3, NTSC-PSX-Games, NTSC-Laserdiscs, MAN!AC, Mega Fun, alles andere. Suche Heimkino-Freaks! Tel. 07203/2489

Verkaufe **Sony, Nintendo & Sega-Spiele!** Panzer Dragoon2 30 DM, S. Spirits3 60 DM, Soul Edge 60 DM uva. Kaufe Neuheiten & Importe (jp) für Sony Playstation & Sega Saturn! Einfach anrufen! Tel. 0251/212846

Mario64 jp 65 DM, Vectrex-Spiele (incl. Verp., Anleit. & Overlay): Berzerk 35 DM, Cosmic Chasm 35 DM, Hyperchase 40 DM, Clean Sweep 25 DM, Pinball 30 DM! Alle Preise VHB! Suche Laserdiscs Pal/NTSC! Tel. 0781/1664

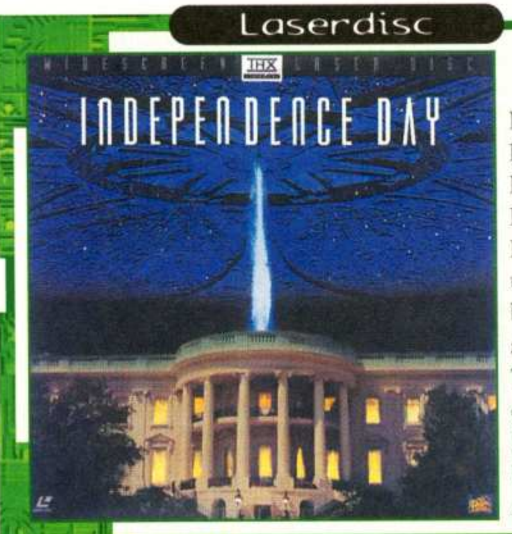
(Ver)kaufe & tausche **Spiele** für Playstation, Jaguar und Lynx! Suche z.B. Wipeout2097, DD2, Tunnel B1, Towers2, Hoover S. CD, Ultra Vortex. Lynx beide – anrufen!
Tel. 07762/8910 (PS-Spiele) oder
Tel. 07762/3646 (Jaguar)

Tips & Tricks für über 500 Spiele für alle Sega, Nintendo, Sony, Atari, SNK & Panasonic-Konsolen. Schon ab 1 DM! Liste gratis erhaltet Ihr bei: Thorsten Haak, Helligstr. 6, 51373 Leverkusen.

Levelkarten (je Spiel 10 DM), Tips & Cheats (je Spiel 10 DM) für Alien Trilogy, Tomb Raider, Resident Evil, etc. Gratisliste bei: Oliver Kampen, Dahlienweg 21, 52222 Stolberg.

Laserdisc

Independence Day



Nach jahrelanger Science-fiction-Flaute zieht Popcorn-Regisseur Roland Emmerich ("Stargate", "Universal Soldier") sämtliche Effekt-Register: Kaum sind die Aliens auf der Erde angekommen, schießen die gewissenlosen Insektoiden alles zu Klump. Gewaltige Explosionen und Computer-gerenderte Raumjäger schlagen auch hartgesottene Science-fiction-Gucker in ihren Bann und werden dem Trick-Trubel der 90er gerecht wie kaum ein anderer Blockbuster. Plot wie Alien-Motivation wurden allerdings im seichten Stil amerikanischer Invasions-Relikte gehalten und driften trotz Jeff Goldblums Schauspiel-Talent haarscharf an der Nullkurve vorbei. Nur wer sich nicht an einer gefährlichen Überdosis Klischee-Kitsch, amerikanischem Patriotismus und Macintosch-kompatiblen Alien-Computern verschluckt, kann Effekte in gewaltiger Bild- und atemberaubender AC3-Qualität genießen.

Independence Day, NTSC, drei Seiten CLV, 145 Minuten, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, AC-3, THX, ca. 40 US-Dollar



Asian Cinema

Gun Smith Cats 1



Action-Fans aufgepaßt: Mit den schießwütigen "Gun Smith Cats" Rally Vincent und May Hopkins startet ACOG eine bleischwere Kopfgeldjäger-serie der putzigen Art. In "The Neutral Zone" stellen die beiden Knarren-Girlies einen skrupellosen Waffenhändler, der Polizei und FBI stets an der Nase herumführt. Schwungvolle Schießereien und rasante Verfolgungsjagden prägen den 35minütigen Kugelhagel, Slapstickeinlagen mit Kugelaugen-Flair lockern die Action auf. Die Serie im Stil amerikanischer Straßencop-Abenteuer ist für alle Anime-Sammler eine lohnende Investition. Wer sich nur gelegentlich an Ulk-schießereien erfreut, kann auf die Coltgirls verzichten. *oe*

Gun Smith Cats - The Neutral Zone, VHS Pal Stereo, 35 Minuten, ab 16 Jahren, japanisch mit deutschen Untertiteln. Muster von ACOG, Selters, Tel. 02626/8658.



Laserdisc

Chain Reaction

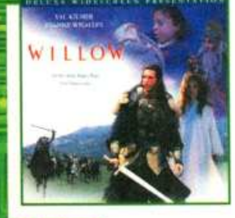
Keanu Reeves in einem Öko-Thriller: Der "Speed"-King hat an der Erfindung einer revolutionären Energie-Technologie mitgewirkt und wird samt Partnerin von einer Konzern-Mafia gejagt. Spannend, Special-FX-geladen & mit gutem Sound.

Chain Reaction, eine Laserdisc CLV, 106 Minuten, NTSC, Widescreen (1,85 zu 1), Dolby Surround, AC-3, ca. 40 US-Dollar



Laserdisc

Willow



Zwerg Willow und Schwertmeister Val Kilmer trotzen einer Märchenhexe, verfüttern Trollgetier an Stop-Motion-Drachen und retten die Fantasy-Ehre: Lucas' Abenteuer-Mähr bleibt die Genre-Referenz – jetzt in Letterbox und THX-Qualität.

Willow, zwei Seiten CLV, eine Seite CAV, 127 Minuten, NTSC, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, THX, ca. 60 US-Dollar



Asian Cinema

Otaku



Während sich bei uns Anime-, Videospiel- oder Modellkit-Freaks mit stolzgeschwellter Brust als "Otaku" (wörtlich übersetzt "Haus") brüsten, steht man in der Heimat des Otaku-Phänomens Japan den teils weltfremden Stubenhockern mit Skepsis gegenüber. In ihrer Heimat genießen die Fans von Mädchen-Unterwäsche, militärischen Feuergefechten und Idol-Puppen einen zwielichtigen Ruf, Otakus leben unter ihresgleichen und haben in ihrer Rolle als Freak kaum Kontakt zu Außenstehenden. Um auch Normalsterblichen Einblick in die oft verdrehten Gedankengänge der Otaku-Generation zu gewähren, reiste "Betty Blue"-Regisseur Jean-Jacques Beineix samt Filmcrew nach Japan, um vor Ort mit Freaks verschiedener Sparten zu sprechen und Hintergründe zu erörtern. Neben vereinsamten Pornospielfans und schießwütigen Wochenendkriegern schütten auch heißblütige Bondage-Fetischisten und ausgeflippte Hobby-Demonstranten in den knapp drei Stunden ihr Herz aus. Selbst wenn Ihr mit den Auswüchsen des japanischen Otakismus nichts anfangen könnt und Euch nur für Videospiele interessiert, lohnt sich der Kauf: Auf einem gigantischen "Street Fighter"-Turnier begegnet Ihr fachsimpelnden Ryu-Fanatikern und Bison-Zombies, Mario-Erfinder Miyamoto (Bild ganz oben) gibt ein ausführliches Interview und versorgt Euch mit Infos über Vergangenheit, Firmenpolitik und die Entwicklungsabteilung von Nintendo. Dabei wurde auf Objektivität großen Wert gelegt: Statt einer sensationsgeilen Freakshow erwarten Euch interessante Statements und ausgeflippte bis schräge Persönlichkeiten, die Euch einen Einblick in ihr ungewöhnliches Leben gewähren. Eine informative und unterhaltsame Reportage! *oe*







Otaku, 168 Minuten, VHS Pal, ab 18 Jahren, deutsch. Muster von Arthaus Video/ACOG, Tel.: 02626/8658



MANIAC MEDIA



LAST RESORT

MITMACHEN! **Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Passcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:**

Cybermedia Verlags GmbH • MAN!AC • „Tipsteufel“
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SOVIET STRIKE

PS

In den Tiefen des Internets schlummern viele interessante Codes zu aktuellen Spielen. Ein rastloser WWW-Surfer hat uns den Joker-Code zu "Soviet Strike" übermittelt. Um unendlich viele Leben zu kassieren, gebt Ihr "ELVISLIVES" (Elvis lebt) ein. Wer uns seine Cheats ebenfalls per eMail übermitteln will, schickt sie an ManiacAndy@aol.com

ELVISLIVES

LEGACY OF KAIN

PS

Die folgenden Joypad-Kombinationen müßt Ihr ausnahmsweise nicht im Pause-Modus eingeben – sie funktionieren an jeder Stelle des Spiels, während Ihr gerade unterwegs seid.

Energie nachladen

↑ → ■ ● ↑ ↓ → ←

Magie nachladen

→ → ■ ● ↑ ↓ → ←

FMV-Szenen ansehen

← → ■ ● ↑ ↓ → ←

COMMAND & CONQUER

SA

Wer während des Kampfes auf einen Luftangriff, die Ionen-Kanone oder eine neckische Nuklearbombe zugreifen will, gibt die entsprechende Kombination ein – aber nicht im Pause-Modus sondern direkt im Spiel!

Air Strike

A B C ← ↓ → ↑ ↑ ← ↓ → ↑ C

Ionen-Kanone

A B C ← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑ B

Nuclear Bomb

A B C ← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑ A

SPACE JAM

PS

Unendlich viel Power für die nagelneue Umsetzung des Films mit Bugs Bunny und Michael "Air" Jordan erlangt Ihr im Titelbild, indem Ihr dort die folgende Joypad-Kombination eingebt und das Spiel dann startet.

■ ▲ ● → ← L1

DIXIES DOUBLE TROUBLE

SN

Klaus Wenzel aus Essen hat sich ausgiebig mit dem dritten "Donkey Kong"-Teil beschäftigt. Im Spielstand-Menü wählt Ihr einen leeren Platz und gebt L, R, R, L, R, R, L, R, L, R ein. Es erscheint die Meldung "Code eingeben". Hier die möglichen Optionen:

TUFST	keine Halbzeitfässer
MUSIC	Musik-Menü
HARDR	Spiel wird schwerer
LIVES	50 Leben
COLOR	Farben ändern sich
WATER	nach Spielbeginn ohne Boot in den Wasserfall links hineinschwimmen: Dort gibt es 85 Bonus-Münzen!
ASAVE	nach jedem gespielten Level wird gespeichert
MERRY	in den Bonusräumen erscheinen neue Symbole

RAGE RACER

Normalerweise dürft Ihr die Reverse-Kurse nur fahren, wenn Ihr in allen fünf Klassen mindestens auf dem dritten Platz gelandet seit. Haltet Ihr aber L1, R1 und START gedrückt, während die Strecke lädt, fahrt Ihr gleich im Mirror Mode. Wer alle Rennen in jeder Klasse (auch Reverse) als erster abschließt, erhält zusätzlich drei Extra-Fahrzeuge!

JET RIDER

Wenn Ihr Euch die Abspänne einzeln ansehen wollt, geht in den Optionsbildschirm, stellt als Schwierigkeitsgrad "Amateur" ein, schaltet "Turbo" und "Grapple" aus und wählt "Credits" mit gedrückter L2-Taste an.

Ein spezieller Botschafts-Bildschirm erscheint, wenn Ihr als Spielfigur Dakota auswählt. Zurück im Option-Screen stellt Ihr zwei Runden pro Rennen ein, wählt einen weiblichen Pokalüberbringer ("Trophy Presenter") und bei gedrückter R2-Taste die Credits.

Wer alle Rennstrecken anwählen will, stellt die Schwierigkeit auf "Amateur" und den "Trophy Presenter" auf "Male". Im Titelbild gebt Ihr dann ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ← ein. Zurück im Option-Screen ändert Ihr den Schwierigkeitsgrad auf "Professional" und den Presenter auf "Rider's Choice". Jetzt nochmal ins Titelbild und die Kombination ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, → eingeben. Der Cheat wird mit der Nachricht "Code Accepted" bestätigt.

Um die folgenden Codes eingeben zu können, aktiviert Ihr den "Price Code"-Modus mit folgendem Cheat: Stellt als Schwierigkeitsgrad "Professional" und als Rundenzahl 6 ein. Im Titelbild drückt Ihr ●, ●, ●, ■, ▲, ▲, ■, ▲.

Preis	Team	Code
Unend. Turbo	Butterfg.	▲ ● → R2 ↑ ■ ↑ ▲
Ice Racing	Butterfg.	↑ R2 R1 → L1 ■ → →
Super Agilty	Axiom	↓ ● ← L1 ← → ← →
Rocket Racer	Axiom	▲ ↑ ↑ L2 L2 ↑ ↑ ↑
Double Stunt P.	K2	→ ↑ ● L2 ▲ ● R1 R2
Zero Resistance	K2	■ L1 ▲ → L1 ↓ R2 ▲
Air Brakes	Mt. Dew	R1 R2 → L2 ↑ ● ↑ ●
Show-Off Cam.	Mt. Dew	▲ ↓ ■ ▲ L1 L1 R1 R1
2-Plyr-AI Bikes	Sing.Trac	● ■ R2 ● ▲ L2 → ↓



COMMAND & CONQUER

Ohne Absender erreichte uns eine Ergänzung zu den Paßcodes aus der letzten MAN!AC. Ein Großteil der Sondereinsätze und die einzelnen Ausnahmezustand-Missionen sind damit anwählbar.

Sondereinsätze	
Commandoboot	ox131c9rm
Dr. Moebius	sz4vzbo2a
Zurückerobert	878fi0g1m
Erntekomplex	01xrxjoy5
Budgetmangel	03o5mo802
"Der Ausnahmezustand"	
Stromausfall	w15dvovmph
Höllenzorn	45pn2v105
Datenübertragung	gtj2wmjvy
Primärziel	w15dkjfex
Glückes Schmied	c9ro8nzgu
Toter Winkel	w15vec3sq
Böse Nachbarn	w15dwgvm0
Verrat	shvql1fox
Rausschmiß	ox13ubk1t
Diagn.: Tiberium	c9ro59ybh
Mantel & Degen	c99fj8dm5
Gewalts. Übern.	shdzbfdmq
Belagerungszust.	457e1d682
Todesschwadron	shvqqazte

NHL '97

Den perfekten Spieler erschafft Ihr wie folgt: Zuerst wählt Ihr die "Create Players"-Funktion an und gebt dort den Namen eines Entwicklers ein (siehe Anleitung) – u.a. funktionieren Raja Altenhoff, Tom Braski und John Hassin. Als Nummer wählt Ihr "1", die Spielposition ist "Forward", außerdem stellt Ihr "Rechtshänder" und als Gewicht "150" ein. Alles andere laßt Ihr unverändert. Mit der ▲-Taste verlaßt Ihr das Bild. Wählt nun "Sign Free Agents". Der neue Spieler, den Ihr gerade erschaffen habt, hat 99 Fähigkeitspunkte in Sachen Skating, Shooting und Passing.

TWISTED METAL 2

Die amerikanische Fassung von "Twisted Metal 2" läßt sich mit verschieden Cheats austricksen.

Fahrzeugwahl	L1 ↑ ↓ ←
Secret Tracks (2 player track select)	
Jet Moto	↑ ↓ → R1
Rooftops	↓ ← R1 ↓
Cyburbia	↓ ↑ L1 R1
Level Codes	
Moscow	● ▲ ✖ ✖ ▲ _
Paris	_ ▲ ■ ● ● ✖
Amazon	● ✖ ▲ ■ ▲ ✖
New York	▲ ▲ ✖ ▲ ✖ ✖
Antarctica	▲ ✖ ▲ ● ✖ ■
Holland	▲ ■ ■ ✖ ■ _
Hong Kong	● ▲ ● ■ ■ ▲

PERFECT WEAPON

Aus erster Hand vom Entwickler Gray Matter haben wir ein paar neckische Tricks zu diesem US-Import erhalten.

Level-Codes	
Ice Moon	✖■✖■■●■●
Garden Mn.	●✖✖▲●●✖▲
Forest Moon	●▲■●■■▲▲
Desert Moon	●✖✖✖▲●▲▲
Morgone	✖✖■✖■■▲●
Toran	▲▲✖■▲▲✖●
Shiro	●●✖■✖✖●▲
Renza-Fi	▲●✖✖▲■▲▲
Sacra-Ja	●✖●●■●✖■
Morgone O.	✖▲●✖▲●●▲
Lizard Guard	●■■✖●✖✖●
Cheats (im Pause-Modus)	
Unverwundb.	●■ → ← R1+R2
Alle Moves	L2 R2 R1 L1

DESTRUCTION DERBY 2

Unser verdeckt ermittelnder Psygnosis-Spionageroboter Ogni 4 hat uns drei Namen übergeben, die Ihr im entsprechenden Screen eingebt:

Levelanwahl **MACSrPOO**
Credits-Video **CREDITZ!**
Endsequenz **ToNyPaRk**

SOUL EDGE

PS

Wenn Ihr eine Babystimme hören wollt, müßt Ihr über zwei gespeicherte Spielstände verfügen: Erstens den des durchgespielten "Arcade Mode", zweitens ein beliebiger Spielstand im "Edge Master Mode". Legt nun die CD in die Playstation ein, laßt den Deckel geöffnet und geht in das Memory Card Menü. Nun schließt Ihr den Deckel und verlaßt das Menü wieder. Statt der Stimme eines Mannes erklingt eine Babystimme bei der Namcoansage!
Wer mit Soul Edge auf die Matte treten will, muß der Reihe nach mit jedem der zehn Kämpfer das Spiel im Arcade Modus durchspielen. Gleichzeitig ändert sich auch der Titelbildschirm.



X2

PS

Christian Rasch aus Bad Dürrenberg kennt die Paßcodes zu "X2". Eine kleine Auswahl hat er uns in seinem Brief mitgeteilt...

Level 6	3 2 1 9 0 4
Level 7	1 9 6 8 6 1
Level 8	0 4 0 1 8 6
Level 9	8 4 1 0 0 3
Level 10	2 1 6 4 0 9
8 Credits	2 6 7 7 7 6
9 Schiffe	2 2 0 9 6 9
Unverwundbar	1 8 0 7 7 1
Abspann	3 0 0 1 6 7

WEAPON LORD

SN

Klein aber fein: Christian Heine aus Schrobenhausen verrät Euch einen Code, der direkt zum Abspann führt:

ABY BBY BBY BYB ABA BYA

NHL OPEN ICE

PS

Um einen Super-Spieler mit dem Namen Gordy "Mr. Hockey" Howe zu aktivieren, gebt Ihr im "User Records"-Bildschirm als Namen "G_H" ein, als Monate "MAR" und als Datum "31" ein. Dieser Cheat funktionierte übrigens schon bei Midways Automaten-Vorlage.

SUPER PUZZLE FIGHTER TURBO

PS

Um mit Endgegner Gouki anzutreten, wählt Ihr im "Arcade Mode" den Schwierigkeitsgrad Eurer Wahl, haltet SELECT gedrückt und bewegt den Cursor von Ryu nach unten auf Morrigan. Dort gebt Ihr ↓, ↓, ↓, ←, ←, ← ein und drückt am Ende eine beliebige Taste.

SELECT + ↓ ↓ ↓ ← ← ← ✖

CRUSADER: NO REMORSE

SA

Auch die komplette Paßcode-Liste für den Schwierigkeitsgrad "Easy" haben wir per eMail erhalten.

Level 2	FWQP	Level 3	PLRQ
Level 4	SZNF	Level 5	TD5S
Level 6	J1BT	Level 7	K2CV
Level 8	N3DW	Level 9	M4FX
Level 10	X5GZ	Level 11	C6HO
Level 12	D7J1	Level 13	F8K2
Level 14	FGL3	Level 15	JFM4
Entwickler-Credits			LRTN

FIGHTERS MEGAMIX

SA

Um in den "Hyper-Mode" zu gelangen, müßt Ihr 11 Ziele im "Survival Mode" treffen.
Im "Option Plus"-Menü könnt Ihr auf Unverwundbarkeit schalten, wenn Ihr 500 Runden überstanden habt.
Ein weiteres Option-Menü versteckt sich im Spielfiguren-Anwahlmenü. Dort müßt Ihr L und START drücken – danach dürft Ihr an einigen Paramtern rumspielen.
Um das Schulmädchen Honey zu spielen, müßt Ihr Kurs A überstehen, geht auf Honey und drückt X für ein rotes und Z für ein blaues Outfit.

DISRUPTOR

PS

Die Levelcodes zur PAL-Version des Interplay-Shooters haben wir von Thomas Wellner aus Freiberg erhalten. Er hat sie sowohl im "Easy"- als auch "Hard"-Modus erspielt.

Schwierigkeitsgrad Easy

Level 2	■ ■ ▲ ✖ ● ● ▲ ✖ ✖ ● ✖ ✖
Level 3	✖ ▲ ● ▲ ✖ ✖ ▲ ● ● ■ ● ●
Level 4	▲ ✖ ● ✖ ▲ ■ ● ● ✖ ▲ ▲ ■
Level 5	● ■ ● ▲ ● ✖ ✖ ✖ ■ ▲ ■ ●
Level 6	✖ ■ ● ■ ✖ ▲ ▲ ■ ● ▲ ● ■
Level 7	✖ ✖ ● ▲ ● ■ ▲ ▲ ● ✖ ✖ ●
Level 8	✖ ● ✖ ● ✖ ▲ ● ■ ▲ ▲ ■ ✖
Level 9	▲ ✖ ✖ ■ ▲ ● ● ■ ✖ ● ✖ ▲
Level 10	▲ ■ ✖ ▲ ■ ■ ▲ ✖ ● ● ● ✖
Level 11	▲ ● ● ▲ ✖ ✖ ● ● ✖ ✖ ▲ ●
Level 12	✖ ▲ ✖ ▲ ● ✖ ● ■ ▲ ● ✖ ■
Level 13	✖ ✖ ● ● ▲ ● ✖ ● ■ ✖ ▲ ▲

Schwierigkeitsgrad Hard

Level 2	✖ ■ ▲ ✖ ● ● ▲ ✖ ▲ ● ✖ ✖
Level 3	✖ ● ■ ▲ ▲ ✖ ▲ ■ ● ■ ● ●
Level 4	▲ ✖ ▲ ✖ ▲ ● ● ▲ ✖ ● ▲ ■
Level 5	● ■ ● ● ■ ✖ ▲ ✖ ■ ✖ ■ ●
Level 6	✖ ● ● ✖ ✖ ● ▲ ■ ▲ ▲ ● ■
Level 7	✖ ▲ ✖ ● ▲ ▲ ▲ ■ ● ▲ ■ ✖
Level 8	▲ ▲ ✖ ■ ✖ ● ● ■ ■ ■ ✖ ▲
Level 9	▲ ■ ▲ ▲ ✖ ■ ● ■ ● ✖ ● ✖
Level 10	▲ ■ ▲ ▲ ✖ ■ ■ ● ▲ ▲ ▲ ●
Level 11	✖ ● ■ ▲ ✖ ✖ ● ● ▲ ▲ ✖ ■
Level 12	▲ ■ ✖ ▲ ● ● ■ ✖ ✖ ● ▲ ▲
Level 13	▲ ✖ ● ✖ ● ■ ▲ ● ■ ✖ ✖ ●

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

PS

Wer die Schwimmerinnen im 100-Meter-Freistil im Bikini sehen will, wählt "100m Free Style" an und gibt die Joypadkombination ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✖ ein. Danach drückt Ihr START, um den Wettbewerb zu beginnen.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ● ✖

COOL BOARDERS

PS

Wenn Ihr die Stimme des Ansagers verändern wollt, drückt Ihr im Option-Menü 40 Mal die SELECT-Taste.
Wenn Ihr die ersten Plätze von "Time Toal" und "Tricks" mit dem Snowman inne habt, haltet im Ladebild SELECT gedrückt und drückt später ▲.



BIG MOUTH

Schluß mit 32-Bit: Factor 5 wird nach dem Playstation-"Ballblazer" voraussichtlich keine weiteren 32-Bit-Projekte mehr in Angriff nehmen. Stattdessen sind zwei N64-Titel im Gespräch ### "Resident Evil 2" verschiebt sich aufgrund umfangreicher Erweiterungen bis in den Herbst. Der langerwartete Monster-Hammer soll auf zwei CDs ausgeliefert werden ### H. Ippisch, langjähriger und für seine unzerbrechliche Treue zu Sonic & Co. berüchtigte Macher des deutschen "Sega Magazins" wechselt das Lager. Nach Sega-Blatt und "Amiga Games" (ebenfalls ein Ippisch-Heft für ein ziemlich totes Spielsystem) will er jetzt die N64-Fans mit einem Magazin beglücken. Ein böses Omen, das auf den baldigen Zusammenbruch des Mario-Imperiums hinweist?

Clemens Wangerin (Produkt Manager bei Psygnosis)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

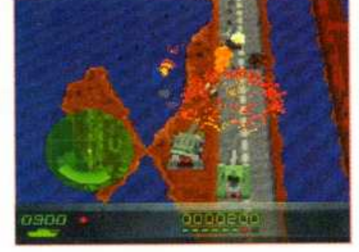
1. Galaga '88 (Namco, 1988)
"Weil dieses Spiel im klassischen Shoot'em-Up-Genre alles an die Wand spielt. In 5 Minuten bis zur zweiten Warpstufe - eine Herausforderung..."

2. Warcraft 2 (Blizzard, 1996)
"Um noch einmal mit einem Heer von Ogern im Kampfrausch über eine hilflose Arbeitermeute herzufallen, um den Vormarsch der Menschen endgültig aufzuhalten."

3. Super Mario Kart (Nintendo, 1992)
"Immer noch das beste Rennspiel auf Erden - und darüber hinaus das beste Beispiel, daß Frank Glaser nicht jedes Spiel perfekt beherrscht!"

erscheint am 9. April

Dieses Mal sind uns Sonys "**Porsche Challenge**", BMGs "**Mass Destruction**" (siehe unten) und Psygnosis' 3D-Actionspiel "**Tenka**" zwar haarscharf am Redaktionsschluß vorbeigerauscht, doch in der nächsten Ausgabe werden wir die potentiellen Top-Titel endlich im Testlabor auf Herz und Nieren prüfen. Neben der gewohnt umfassenden Berichterstattung über neue Software rund um den Globus, dürft Ihr Euch auch auf den Start der großen MAN!AC-Vergleichstest-Reihe freuen: Wir werfen einen näheren Blick auf die Unterschiede der einzelnen Konsolen und untersuchen **Vor- und Nachteile der Systeme**. In einem melancholischen **Rückblick auf die Zeit der 16-Bitter** rufen wir uns nocheinmal die glorreichen Mega-Drive- und Super-NES-Zeiten zurück ins Gedächtnis: Im Fotoalbum der Geschichte tummeln sich legendäre Highlights ("Actraiser", rechts) und grobe Schnitzer.





JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

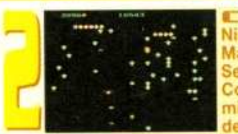
Platz	Spiel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	Dragonquest 3 – Enix	Rollenspiel – nicht geplant
2	Rage Racer – Namco	Rennspiel – April
3	Gundam Densetsu 2 – Bandai	Action – nicht geplant
4	Crash Bandicoot – Sony	Jump'n'Run – erschienen
5	Virtual On – Sega	Beat´em-Up – erschienen
6	DK Country 3 – Nintendo	Jump'n'Run – erschienen
7	Arc the Lad 2 – Sony	Strategie/RPG – nicht geplant
8	Virtua Cop 2 – Sega	Action – erschienen
9	Choro Q (1.02) – Takara	Rennspiel – nicht geplant
10	Pocket Monsters – Nintendo	Rollenspiel – nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

DIE AM HÄUFIGSTEN UMGESETZTEN SPIELE

1


SHANGHAI/ACTIVISION
Die fernöstliche Klötzchenstapelei gehört zu den wenigen Spielen, die sowohl Konsolen-, als auch PC-Spieler begeistern. Obwohl „Shanghai" erst 1986 (auf Apple Macintosh) erschien, ist es mit mindestens 17 Umsetzungen das am häufigsten konvertierte Spiel aller Zeiten. Die einzige transportable Version entstand für das Atari Lynx, gut gelungen sind aber auch alle anderen Variante. (Bild: 3DO-Version)

2


CENTIPEDE/ATARI
Nicht zuletzt dank der Klassiker-Compilations für Playstation, PC und Mac schaffte es das rasante Vorgartengemetzel auf den zweiten Platz: Seit 1981 entstanden Versionen für 16 verschiedene Konsolen und Computer, wobei Atarisofts erste Umsetzung für den PC (1985) nicht miteingerechnet ist. Echte Fans spielen's nur mit analogem Trackball – der wurde nur von frühen Atari-Heimcomputer-Varianten unterstützt.

3


JOUST/WILLIAMS
Auch „Joust", das Lanzenturnier der flatternden Sträuße, wird bis heute eifrig konvertiert: Die Konvertierungen ziehen sich von Oldie-Konsolen über frühe Heimcomputer und 8-Bit-Plattformen bis in die 90er-Jahre. Neben den 1:1-Versionen auf den Classic-Samplern von Williams, kommen auch die 8-Bit-Computer-Varianten der frühen 80er-Jahre (Bild: „Joust" auf dem Atari 800) sehr nah an das Automaten.

4


AFTERBURNER/SEGA
Dem jüngsten Spiel dieser Charts (der „Afterburner"-Automat entstand 1987) kamen die hauseigenen neuen Umsetzungen für das 32X und den Saturn zugute. Selbst wenn man leicht modifizierte Versionen (z.B. „Afterburner 3" für das Mega CD) nicht mitrechnet, wurde das Flieger-Spektakel auf mindestens 13 unterschiedliche Systeme (u.a. MSX, C 64, Amiga und Segas Master System) übertragen.

5


DONKEY KONG/NINTENDO
Von teils prominenten Programmierern wurde Marios Debütspiel seit 1981 auf ein gutes Dutzend Plattformen übertragen. So erstellte Dan Kitchen die Versionen für das Colecovision und das Atari VCS, während „Bard´s Tale"-Miterfinder Michael Cranford programmierte es für den Apple 2. In unsere Zählung eingerechnet ist auch „Super Donkey Kong", das alle vier Bildschirme des Kraxelklassikers enthält.

In dieser Tabelle haben wir den Begriff „Umsetzung" streng genommen: Nur „offizielle" 1:1-Konvertierungen ohne zusätzliche Spielelemente und Verbesserungen(egal ob gelungen oder aus technischen Gründen schwächer als das Original) wurden in die Top 5 miteinbezogen. Clones und freche Kopien, wie sie besonders Anfang der 80er-Jahren erschienen, wurden ebenso wie Fortsetzungen und aufgebohrte Remakes nicht mitgezählt.











0221 – 240 88 00



NINTENDO64

NINTENDO 64....................399,90
Controller64....................49,90
Lenkrad64.......................199,90
RGB-Scart Kabel.................49,90

DOOM 64.(us)...................179,90
Inter.Super Star Soccer.(us).169,90
FIFA 64..........................159,90
Mario 64..........................99,00
Mario Kart 64.(us)...............169,90
Pilotwings 64.....................129,90
Star Wars.........................149,90
Turok..............................139,90
Trilogy.(us)......................169,90
Wave Racer64....................99,00
Wayne Gretzky Hockey.(us)..159,90

Werkstatt

Umbau Saturn..........................99,90
"No-Limit!"-Umbau Playstation....99,90
Umbausatz "No-Limit"Playstation.69,90



Finanzierung

Die Spielspaß-Finanzierung
PlayStation mit Spiel...........ab 24,00
Nintendo64 mit Spiel..........ab 24,00
...einnfach anrufen

SEGA SATURN

Saturn.......................................399,-
Saturn +C&C...............................449,-
3D-Controll-Pad............................89,90
Lenkrad.....................................109,90

Die Hard Arcade.......................99,90
Fighting Vipers...........................89,90
Megaman X3...............................99,90
NHL Powerplay Hockey '96...........89,90
Sonic 3D Blast.............................89,90
Tomb Raider.................................89,90
Virtua Cop 2 incl. Gun................139,90

Merchandise

Caps.................................ab 20,00
Hint-Books...(MK Tri, Crash B.,Tomb Raider, Nights,Beyond the B., etc).........ab 20,00
Magazines.......(EDGE, Playstation(jp.), Playstation(eng.), EGM(us))........ab 15,00
Model-Kits.(z.B.FF VII)..................ab29,90
Poster...ab 5,00
TEKKEN II 175x63cm...................30,00
TEKKEN II "The Family" DIN A1.......25,00
Virtua Cop II 125x40cm............25,00
Pins...ab 5,00
Soundtracks.(z.B.FF VII)..............ab 59,90
T-Shirts...............................ab 19,90

PlayStation

PlayStation.......................................389,-

Controller -The Pad-............29,95
Controller (bunt)................59,90
Controller...(Sony)..............59,90
Analog Flightstick.................119,90
Memory Card (bunt).............39,90
Memory Card (8MEG)...........79,90
Memory Card (12MEG).........129,90
Memory Disc Drive............159,90
RGB-Scart-Kabel.................39,90
HF-Antennenkabel.............49,90
Link-Kabel..........................39,90
The Gun (Pistole)................59,90
Lenkrad (Mad Catz)..........149,90

2-Xtreme...89,90
4-4-2 Fußball....................................89,90
A-VI Evolution Global.........................99.90
Area51...89,90
Baphomets Fluch...............................89,90
Batman Forever Arcade.....................89,90
Carnage Heart...................................89,90
City of the lost Children...............99,90
Command&Conquer..........................89,90
Cool Boarders...................................89,90
Contra: Legancy of War....................89,90
Crow: City of Angels.........................99,90
Crusader - No Remorse.....................89,90

PlayStation

Destruction Derby 2..................99,90
Discworld I&II.......................je.89,90
Disruptor....................................89,90
Dragonheart................................99,90
Fifa Soccer`97...........................89,90
Final Fantasy VII (jp).................169,90
Legacy of Kain............................99,90
Manic Karts.................................89,90
Namco Museum 1-3...........je.89,90
Namco Museum 4 (jp)..........129,90
NBA Hangtime..............................89,90
NBA Live`97.................................89,90
Pandemonium..............................89,90
Porsche Challenge......................79,90
Rage Racer (us)...........................139,90
Rebell Assault II (2 Disc)..............109,90
Re-Loaded...................................89,90
Samurai Shodown........................84,90
Soul Blade...................................109,90
Soviet Strike.................................89,90
Suikoden......................................99,90
Super Star Soccer Deluxe............99,90
Tempest X3..................................99,90
Time Crises incl. Gun (jp)...........189,90
Tomb Raider.................................99,90
Twisted Metal World Tour............99,90
WipEout i&II..............................je 99,90
...weitere Titel auf Anfrage!!!



Die Netzwerkparty geht weiter!!!
- NETWORX -

Ring frei für die 2. Runde!!! Am 6. April vereinen sich wieder alle Anhänger der virtuellen Welten in Kölns tiefen Gewölbekellern.. Neue Gefechte gegen die unberechenbare HI (human intelligence) suchen ihre Opfer - such Dir doch auch eins.... Hier ist Deine Chance! Verteidige Dich und Deine Ehre Angesicht zu Angesicht gegen bis zu 199 HI´s in C&C2, Diablo, M.A.X, WC2, usw...........!!! Neuerscheinungen, Previews, Q&A mit Entwicklern neuer Softwaretitel, sowie der ein oder andere Ideen- und Gedankenaustausch, mit Redakteuren der verschiedenen Magazine sollten dabei natürlich nicht fehlen!!!



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
http://www.acme.netcologne.de

Mo-Fr.:11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fax holen). Habt Ihr ein Faxgerät mit Pollingfunktion, einfach unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Abruf- und dann Starttaste drücken!

Alle Spiele werden in einer Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt.

Bei uns im Laden...

* Softwarepräsentation
  - auf 3 Großbild-Leinwänden
  - mit GlasTron-3D-Visier
  - auf Demo-Displays
* Internet-Terminals